MOTOR MASH
pełna wersja!

2xCD

Teraz 132 strony

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

CD-ACTION

Numer 02/99 (33)
Luty 1999
cena 14 zł 99 gr

Baldur's Gate, Rogue Squadron
Actua Soccer 3
Pyt
Thief: The Dark Project
Gangsters
Myth 2

Force Feedback Rulez!

ALIENS
VERSUS
PREDATOR

www.silvershark.com.pl

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Silver Shark
ISSN 1426-2916 02

Red Baron 3-D

* Nowy engine 3D;
* Nowe modele chmur, oraz efekt nakładania się wypełnią niebo nieznanym niebezpieczeństwem;
* Nowe realistyczne tekstury wybuchów, efekty dymu, rozbłysków światła; budynków i samolotów;
* Szczegółowość terenu z uzależniona od wysokości lotu;
* Nowa możliwość gry wieloosobowej poprzez Internet;
* Wirtualny świat kontrolowa-ny przez własny sysem sztucznej inteligencji zapewni, niepowtarzalność misji;
* Możliwość wybrania własnego kamuflażu i oznakowań dzięki opcji Plane Paintshop.

Dystrybucja w Polsce:
OPTIMUS®
tel. (018) 444-0560

SIERRA

© 1999 Sierra On-Line, Inc.® and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Windows® is a registered trademark of the Microsoft ® Corporation

CD-ACTION

e-mail: cdaction@frodo.silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 33
Luty 99

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux (Francja), Brenda Garneau (Kanada), Paul Rigby (Anglia), Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń, Maciej Jakubski, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawicki

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@frodo.silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.
Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

NAKŁAD KONTROLOWANY 95.000 egz.

LUT(D)OWE W KUCHNI (ZA)MIESZANIE CZYLI NACZELNE NA PLANIE

Jurkowa: Kumo kochana, tak sobie jakoś kombinuję, że niby jak to jest - urodzaj na wielgaśne przeboje był już minął gdziesik w okolicach Wigilii, a tu ciągle jeszcze nie wypłynęły na wierzch wszystkie najlepsze tytuły. Co ino zamieszam chochlą w tyglu z grami, zaraz nabierze mi się jakiś smakowity kąsek. O popatrz pani ino na tego tłuścioszka. Aż ślinka cieknie na widok takiej gierki! Łoj, jak ja lubię to wyławianie z garnca!

Zbyszkowa: E tam zaraz wyławianie. Nie używałabyś babo lepiej metafor, bo i tak się na nich nie wyznajesz, tylko weź się za siekanie pietruszki. Kartofelki czekają do oskrobania i kluski do odcedzenia.

Jurkowa: Jak mogę myśleć o kuchennej robocie, kiej w garncu bulgocze i pachnie, że aż miło? O, czujecie kumo na przykład ten zapaszek? Czy to aby nie czasem woń z Myth II przypiekanego zacnie przez naszego kuchcika tak piknie unosi się w powietrzu?

Zbyszkowa: Nie, nic nie czuję... chociaż. No popatrz tylko kobito, coś narobiła! Zamiast pilnować ognia pod kotłem z zupą, gadasz bez przerwy. Krupniczek się przypalił, wszystko wykipiało, rozlało się po kuchni! Co my teraz bidne zrobimy? Łolaboga!

Jurkowa: A jużci, ale narozrabiałyśmy! Chociaż nie ma tego złego, co by na nasze nie wyszło. Popatrz tylko pani, co tu leży na klepisku! Coś mi się widzi, że jakoweś dziwowiska z garnca się wylały i rozpełzły po całej podłodze. A czego to się człowiek nie naogląda! O tu na przykład - czy to czasem nie jest ten sławetny Thief (po naszemu Złodziej)? A ten tutaj? Toż to chyba chłopisko z gangu, jak mu tam...

Zbyszkowa: Dobrze prawicie - jako żywy Gangster czy jak go tam zwą. On ci to! Widziałam go wczoraj w telewizorni, kiedy z moim Marianciem razem w Tetrisa 3D graliśmy.

Jurkowa: A pamiętacie kumo jeszcze o tym, że wici po chatach puściliśmy, żeby ludkowie mogli swoje powiedzieć, czy w naszej wsi im się podoba, czy nie. Do dzisiaj wróciło już do naszej sołtysowej chaty więcej niż rok temu odpowiedzi. Niektórzy nawet pikne zawołania reklamowe na nich zapisali. Skanery Primaxa im się zamarzyły i pewnikiem kilka z nich zaś rozdamy. A i czekać jeszcześmy gotowi na następne ankietyje.

Zbyszkowa: Raduje mnie też wielce, że losowanie Unipap w turnieju z zeszytami przeprowadził i już możemy nagrody rozsyłać. Wszelkie przezwiska na jednej stronicy zebraliśmy i wiadomym łuczyniliśmy. A i powiadają ludzie, że pewnikiem następny taki konkurs ogłoszony będzie.

Jurkowa: O rany Jurek! Popatrzcież kumo na tego tu paskudę. Zupozaur jakowyś!

Zbyszkowa: Nie powiadalibyście byle czego. Ludziska czytają, a wy słowa koślawicie. Dinozaur się mówi i to z całkiem zacnej i pobożnej rodziny Trespasserów. Znam ich dobrze, mieszkają tam w chacie za rzeką wedle pubu Janosik. Razem w jednym kole gospodyń z panią Trespasserową haftu się uczyłyśmy. Piękne to byli czasy! Młodzież do pożytecznych robót się garnęła a teraz co?

Jurkowa: A pewnie, że młodziki ino za grami się oglądają i swoich przyjemności patrzą.

Zbyszkowa: Nie gada się „ino"...

Jurkowa: Ino jak?

Zbyszkowa: Ino „tylko"!

Jurkowa: Ino tylko jak? Iiii-no... Ja tam się na tej waszej gram-na-tyce nie wyznaję, ale to mi się widzi, żeście już zapomniała, że obie mieszkamy daleko od szosy i trzeba nam po naszemu ino (to znaczy tylko) gadać.

Zbyszkowa: Ja tam swoje wiem, bom tu i tam była i to wam jeszcze powiem, że nawet łopisałam, com widziała na ostatniej mojej do Electronic Artowa kole Londynu wyprawie. Zmyślne to bestie te ludziska w Anglyji. Takie tam granie rychtują, że wszystkie baby i chłopy z naszej wsi orać i siać przestaną i nic tylko grać będą, kiej pod remize furmanki z grami zajeżdżać bedom.

Jurkowa: A pewnie. Ale skoroście tak smakowite rzeczy w naszym menusie poopisywali, kumo. Pewnikiem niedługo kartek nam braknie na te wszystkie smakołyki.

Zbyszkowa: A juści, że braknie... dlatego dołożyła kolejne 8 stroniczek i zaraz się wszystko pieknie pomieściło. I tera mamy 132 strony!

Jurkowa: A chłopy pewnie mają za to głębiej do kieszeni sięgnąć?

Zbyszkowa: Co wy gadacie, kumo? Bójcież się Boga! My tu wszystkie ludziska honorne i to nam widno, że nasze chłopy i baby w wiosce to nie jakieś tam hamerykanskie milionery, żeby za wszystko zaraz płacić. Menu naszej gospody grubsze, ale ceny wciąż te same! A niezadługo u nas wielgaśna zabawa się szykuje, bo CD-Action trzy wiosny świętować będzie, to może i więcej talerzy na stole postawimy, coby nasze smakołyki pomieścić...

Jurkowa: Dobrze prawicie. A wy ludziska nie boczcie sie na nas nadto, ześmy wam podmienili w ostatniej chwili gierki do zabawy. Motor Mash przecie nie jest taki ostatni, a Guts'n'Garters mógł w wielu chatach nie działać. Motor Mash smaczny jest, pożywny, żołądkowi błogość a oczu radość dostarcza. A i świeższy jest od Guts&Garters o dobry roczek. PCety go łykają aż miło!

Zbyszkowa: Łoj nie lamentujta kumo juz tak cięgiem, bo słuchać przykro. Weźta lepiej ścierkę i zupę z klepiska zbierzta.

Jurkowa: Zaruśko wszystko opatrzę. O już widzę, że się narodu wedle wierzei gospody naschodziło. Trza nam otwierać podwoje. Ludziska! CD-Action na stole, cedeki w stodole. Brać i konsumować a potem w pole!

Zbyszkowa: A juści, że prawda.

Zbyszkowa i Jurkowa - kobitki robotne i kucharki obrotne.

PRIMAX
www.ab.com.pl

PEŁNA WERSJA

Tym razem dla miłośników gier akcji.
A konkretniej - niezła bijatyka, czyli:

FX FIGHTER TURBO

Recenzje: Heavy Gear 2, Worms: Armageddon, Quake II: Extremities, Quest for Glory 5, ThunderBrigade, Turok 2, Ultrafighters, Wargasm, Pinky&Brain, Ancient Conquest, Dark Side of the Moon... i kto wie, co jeszcze!

Dema jak zawsze będą najaktualnieszje ;).

Uwaga: i już dziś anonsujemy... numer kwietniowy (3-cie urodziny!). Z tej okazji nastawcie się na super-hiper-extra niespodziankę (naturalnie miłą). Jaką - na razie nie powiemy, ale na pewno Was ucieszy!!! Więcej szczegółów za miesiąc... Stay tuned!

Szukajcie marcowego numeru w kioskach już 23 lutego.

Spis treści

Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 6

Gry przegląd

Ultrafighters 12
Theocracy 13
Fighter Squadron 14
Close Combat 3 16
Fighting Steel 17
Vulture 18
Shogun 19
System Shock 2 20
Redline 21
Rayman 2 22
Prezentacja gier EA 23
(Lands of Lore 3, Slave Zero, Aliens vs. Predator)

Gry recenzje

Anno Domini 1602 26
Baldur's Gate 28
Mad Trax 33
Pyf 34
DroidWorks 36
Szachy 37
X-Wing Collector 38
Delta Force 40
Redguard 42
Rogue Squadron 44
Actua Soccer 3 48
Magic & Mayhem 50
Test Drive Offroad 2 51
Trespasser 54
Gangsters. Organized Crime. 58
Grand Touring 61
MayDay 62
Asghan 64
Pinball Arcade 65
Thief: The Dark Project 66
Golf Pro 2 70
Asteroids 3D 71
King's Quest 8 72
Future Cop: L.A.P.D. 74
European Air War 76
Abe's Exoddus 78
Tunguska 80
Myth 2. The Soulbighter. 82
Flying Saucer 86
Freddy 88
Viper Racing 89

Różności

Na Luzie 90
Sufler 92
Ring - solucja
Tipsy 94
Scena komputerowa 96
Pomocna Dłoń 98

Programy użytkowe

Encyklopedia multimedialna PWN 1999 100
Dancing Baby Screensaver 102
Wielki Multimedialny Atlas Świata 104
CD-AUTO Salon '99 105
Corel Print Office 106
Future Beat 3D 108
Od Bruce'a Lee do Van Damma 110
Koziołek Matołek idzie do szkoły 112

Sprzęt

Logitech Wingman Force 114
Zykon F1 Racer 116
Zykon Joywarrior, Joyfighter 117
Trust Force Feedback Race Master. Nokia 800Xi 118
Asus AGP 120
Diamond Monster Fusion 121
Reinstalacja Windows'95 122

Inne

Action Redaction 124
Gra Roku 128
Prenumerata 129

Indeks gier

- Abe's Exoddus - 78
- Actua Soccer 3 - 48
- Aliens vs. Predator - 25
- Anno Domini 1602 - 26
- Asghan - 64
- Asteroids 3D - 71
- Baldur's Gate - 28
- Close Combat 3 - 16
- Delta Force - 40
- DroidWorks - 36
- European Air War - 76
- Fighter Squadron - 14
- Fighting Steel - 17
- Flying Saucer - 86
- Freddy - 88
- Future Cop: L.A.P.D. - 74
- Gangsters - 58
- Golf Pro 2 - 70
- Grand Touring - 61
- King's Quest 8 - 72
- Lands of Lore 3 - 23
- Mad Trax - 33
- Magic & Mayhem - 50
- MayDay - 62
- Myth 2: The Soulbighter - 82
- Pinball Arcade - 65
- Pyf - 34
- Rayman 2 - 22
- Redguard - 42
- Redline - 21
- Ring - 92
- Rogue Squadron - 44
- Shogun - 19
- Slave Zero - 24
- System Shock 2 - 20
- Szachy - 37
- Test Drive Offroad 2 - 51
- Theocracy - 13
- Thief: The Dark Project - 66
- Trespasser - 54
- Tunguska - 80
- Ultrafighters - 12
- Viper Racing - 89
- Vulture - 18
- X-Wing Collector - 38

Przypominamy, że:
- żółte tło - program w pełnej wersji
- zielone tło - gra obsługuje akcelerator ale działa i bez niego
- czerwone tło - bez akceleratora nie pograsz...
Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (lub - jeśli demo startuje z CD - na kompakcie). Podawana przez nas klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga1: sporo z dem rozpakowuje się wstępnie do C:\Windows\Temp, a dopiero stamtąd do wskazanego katalogu. Dlatego wskazane jest, by na dysku C: mieć możliwie dużo wolnego miejsca (najlepiej ponad 100-150 Mb). Jeśli masz za mało miejsca na C: by uruchomić jakieś demo, zrób co następuje. 1. Wykasuj albo zmień nazwę katalogu TEMP w Windows. 2. Skopiuj demo z CD na HDD. Rozpakuj je manualnie (w tym momencie program zakłada własny TEMP w katalogu, w którym skopiowane jest demo). 4. Uruchom demo (jeśli samo się automatycznie nie instaluje z TEMPa). 5. Po zainstalowaniu dema przywróć katalog TEMP w Windows (no i usuń niepotrzebne już pliki z roboczego katalogu z demem).

Uwaga 2: jeśli demo nie działa, podając jako powód brak jakiegokolwiek pliku typu .DLL - to nie jest to (zwykle) wina dema. To w Twym komputerze brak tego pliku. Musisz po prostu odkopiować ten plik od kolegi, u którego to demo działa - i po sprawie (szukaj w katalogu Windows\System).

Uwaga 3: jeśli posiadasz W'98 - uważaj na polską wersję DirectX 6.0. Zaobserwowaliśmy, że coś się te dwa programy nie lubią... Bezpieczniej jest wtedy zainstalować angielską wersję DirectXa..

Uwaga 4: zdajemy sobie sprawę z niedogodności, wynikającej z faktu, iż sporo dem (vide uwaga 1) należy najpierw rozpakować na HDD, a dopiero stamtąd zainstalować. Ale - po pierwsze wiele dem jest tak po prostu skonstruowanych i nic na to nie poradzimy. Po drugie - taka metoda pakowania dem pozwala na odczuwalne zmniejszenie ich objętości. Tym samym na Cdku można ich zmieścić dużo więcej... Niestety, objętość dem stale rośnie - a DVD na razie nie są u nas popularne...

KOLEKCJA CD-ACTION NR 8

Mała niespodzianka - czyli MOTOR MASH zamiast GUTS'N'GARTERS.

Zapowiadaliśmy w tym numerze strzelaninę Guts & Garters. Niestety, podczas testów okazało się, że gra nie działa na komputerach ze slotami AGP, a nawet na pozostałych nie zachowuje się zbyt stabilnie i w ogóle robi problemy. Stąd, mając na uwadze dobro graczy, w ostatniej chwili zdecydowaliśmy się zamieścić zręcznościową ścigałkę MOTOR MASH (recenzja Yasia w CDA 09/98 - gra ma ledwo PÓŁ roku!!!). Miłośnikom gier akcji obiecujemy, że na pewno wkrótce zamieścimy coś z ulubionego przez nich gatunku (ale lepiej przecież mieć działającą grę innego typu niż nie działającą - albo działającą z zaciachami - grę typu shoot'em up). A oto fragmenty recenzji tej gry:

MOTOR MASH

Ocean/Infogrames

Motor Mash to pokręcone wyścigi samochodowe przypominające trochę słynne Micro Machines. Tak samo jak tam, ścigamy się różnymi widzianymi z góry pojazdami, po pokręconych, kolorowych i wesołych torach. (...) Największą zaletą gry jest grywalność. (...) Opcji w menu jest całkiem sporo, ale nikt nie powinien mieć problemów (...) Najważniejsze (oprócz tych dot. grafiki) to wybór trybu wyścigu, trasy i zawodników - a tych jest całkiem sporo. Ścigać się można w jednym z 6 trybów, poczynając od practice, przez pojedynczy wyścig, wyścig na czas, ligę (małą albo dużą), aż po dwa najciekawsze w sumie tryby: knockout i team play.
W tym pierwszym cała zabawa polega na tym, by do mety dojechać jako jedyny (a nie pierwszy), czyli krótko mówiąc: na wyeliminowaniu przeciwnika (metodą militarną). Zbieramy na trasie różne bonusy, które następnie wykorzystujemy do anihilacji wroga. Zwolennicy bardziej finezyjnych rozwiązań mogą też np. wypchnąć wroga z trasy do trąby powietrznej czy choćby zepchnąć z trasy. Ale oczywiście nie ma to jak rozgrywki drużynowe, czyli team play. Umożliwia on 4 graczom (na 2 komputerach) rozgrywkę podobną do zawodów żużlowych. (...) Reszta to już w zasadzie klasyka - możemy definiować ilość graczy, liczbę okrążeń, wybrać trasę (niektóre są na początku niedostępne) oraz zawodnika.
(...) Zabawa jest przednia - kolorowe plansze o wymyślnych kształtach, zabawne odgłosy i muzyka na audio-trackach (ponad 20 minut!), sprawiają, że gra się świetnie (...), pomimo że grafika nie jest (nawet na akcelerowanej wersji) super-hiper-rewelacyjna. Motor Mash nie jest może przebojem (przynajmniej dla mnie), ale myślę, że powinien znaleźć liczne grono odbiorców, którzy będą z niego zadowoleni. (...)

YASIU

Klawiszologia:
Menu wyboru - poruszamy się kursorami, potwierdzamy Enterem, anulujemy za pomocą ESC.
Sterowanie w grze:

Gracz 1	Gracz 2
Kursory - sterowanie	Q/A/R/T - sterowanie
Enter - ognia (lub aktywizacja power-upów)	C - ognia lub aktywizacja znajdziek
P - w dół (tylko na levelach Atlantis)	X - w dół (tylko na levelach Atlantis)
Esc - pauza	Esc - pauza

Możliwe jest też kontrolowanie gry z joya.
Gra wykorzystuje akcelerator grafiki (gdy masz Voodoo 1, nie ustawiaj 800x600 - będą problemy), ale działa i bez niego. Instalka zajmuje nieco ponad 20 Mb na HDD. Helpline:Tel. 0261 827 7060 (lub 8091), email: helpline@infogrames.co.uk.

Wymagania: P133, 16 Mb, W'95/DOS, CDx4,ewentualnie akcelerator

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Sid Meier's Alpha Centauri
(Firaxis Games/EA)

Coś dla strategów - kolejna turowa strategia, stworzona przez Mistrza - czyli Sida Meiera. Akcja rozgrywa się w przyszłości, podczas kolonizacji planet systemu Alfa Centauri. Demo oferuje 100 tur jednej misji (więcej danych w pliku „tutor") i zajmuje około 31 Mb na HDD. Zresztą w demo wbudowany jest help, więc nie powinniście mieć problemów...

Wymagania: P133, 16 MB Ram, W'95/98, DirectX

Deer Avenger
(Simon & Schuster Interactive)

Przezabawna parodia symulatorów polowań. Jako jelonek Bambo z M-16 w ręku polujesz na myśliwych! Cool! Można ich wabić... popierdywaniem (!) albo tekstami „hej chłopaki, pizza za darmo" czy seksownym damskim głosikiem itd. Extra zabawa (muzyka, grafika, klimat!) - polecamy! Demo zajmuje nieco ponad 8 Mb.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

Killer Tank
(ElectroTech Multimedia)

Po prostu niezła gra akcji w TPP z czołgiem w roli głównej (i to całkiem nieźle uzbrojonym). Dodajmy, że wrażenia wizualne są co najmniej obiecujące... Demo potrzebuje około 47 Mb na HDD.

Uwaga: podobnie jak w wypadku HEDZ i Chaos Gate, należy je najpierw depakować na HDD, a dopiero potem zainstalować.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
Enter	- użycie przedmiotu
Myszka	- obroty wieżyczki
LMB	- broń (ognia!)
RMB	- dodatkowa broń (ognia!)
1 i 2	- dodatkowe bronie
F1	- help
Tab	- mapa

Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95, 3Dfx!

Gangsters
(Eidos Interactive)

O tej grze poczytacie więcej na łamach obecnego wydania CDA. W skrócie: lubisz GTA, Theme Park czy Commandos: BEL? No to znajdziesz tu elementy tych wszystkich gier! Zostań gangsterem - ale nie szeregowym „żołnierzem", lecz samym bossem, w Chicago, w czasach prohibicji! A to nie będzie łatwe zadanie... Demo zajmuje ponad 90 Mb (!) i oferuje tutorial (4 misje) i jedną demo-misję. Radzę poczytać readme, klawiszologia w tym opisie jest mocno okrojona...

Klawiszologia:

?	- help
F1-F7	- menusy sterujące (w menu sterującym)
F1-F8	- menusy akcji (w czasie akcji)
F8	- opcje
Spacja	- widok miasta
V	- menu pojazdów
W	- menu broni
P	- plan miasta
1-8	- zespoły gangsterów
> i <	- akceleracja czasu
CTRL-Q	- quit

Wymagania: P166/P200, 16/32MB, Win95/98, DirectX, SVGA 2 Mb

Warhammer 40.000: Chaos Gate
(SSI)

Chaos Gate - to w sumie turowa gra strategiczna, bazująca na zasadach Warhammera 40.000, ale bliższa raczej symulacjom żołnierzy w stylu X-Com, Incubation czy Soldiers at War. W każdym razie na pewno ucieszy wszystkich fanów gier strategicznych. Tym bardziej, że jej grafika 3D jest naprawdę OK, a muzyka rzuca na kolana! Recenzja była niedawno na łamach CDA. Demo udostępnia Wam jedną misję.

Uwaga: demko najpierw depakuje się na HDD (jakieś 60 Mb), a dopiero potem je instalujecie z katalogu, do którego się rozpakowało (co wymaga następnych 77 Mb...). Zatem sprawdźcie czy macie tyle wolnego miejsca na swoim dysku, przed rozpoczęciem instalki! I jeszcze jedno: u mnie komputer dość długo się namyślał przed rozpoczęciem instalacji (ale w końcu się zdecydował). Więc jakby co - dajcie mu trochę czasu i nie resetujcie komputera.

Uwaga 2: aby rozpocząć misję, kliknijcie (w menu wyboru) na drugie drzwi po lewej (z punktu widzenia gracza) stronie. („Enter Combat").

Wymagania: P133, 32MB RAM, Win95/98, DirectX

Grand Touring Cars
(Elite Systems Ltd.)

Doskonała wyścigówka! Do wyboru 1 pojazd (ręczna/automatyczna skrzynia biegów), 1 tor (dzień/noc, deszcz/śnieg), tryb arcade, możliwość ustalenia ilości przeciwników, okrążeń etc. Demo startuje bezpośrednio z CD, zatem (jeśli masz niezbyt szybki napęd - uzbrój się w cierpliwość; jeśli masz CDx32 - też trochę poczekasz ;)). Sterowanie - widać je na początku dema, a zresztą jest równie skomplikowane jak konstrukcja pinezki.

Wymagania: P166, DirectX6, W'95, ew. akcelerator

H.E.D.Z.
(Hasbro Inc.)

H.E.D.Z - czyli Head Extreme Destruction Zone to zabawna gra akcji w TPP + elementy platformówki. Eksterminuj gostkiem, który wyraźnie parodiuje Rambo, Obcych udających ludzi... Demo potrzebuje około 27 Mb na HDD. Jeśli program się krzaczy - zrestartujcie komputer. I jeszcze jedno - na początku jest trochę statycznych screenów, trzeba je cierpliwie przeczekać.

Uwaga: wymagania sprzętowe podane są w przybliżeniu (brak danych).

Uwaga 2: po rozpakowaniu dema na HDD należy je (dopiero wtedy) zainstalować - inaczej będzie twierdzić, że nie ma jakiegoś tam dll-a...

Wymagania: P120, 16MB RAM, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Align It!
(Sandra Erb)

Niezła gra logiczna, którą od biedy można porównać do japońskiego „go". Możecie jej używać przez 30 dni. Zajmuje całe 2 Mb na HDD.

Wymagania: dowolny PC z Win95/98

ZAWARTOŚĆ COVER CD

NASCAR Revolution
(EA Sports)

Kolejna dynamiczna ścigałka - ma swoją klasę. Do wyboru mnóstwo samochodów (chyba z 10!) i to z możliwością edycji ich możliwości oraz.. jeden tor. Demo zajmuje około 43 Mb.

Uwaga: i tradycyjnie - depakujemy demo z CD na HDD, a dopiero stamtąd instalujemy.

Klawiszologia

A - gaz
Z - hamulec
Kursory - sterowanie
V - zmiana widoku
ESC - menu
F1 - Help
F2 - Track map (on/off)
F3 - Race Statistics (on/off)
F4 - Car Dials (on/off)
F5 - Speed and Gear (on/off)
F6 - Reflections (on/off)
F7 - Dynamic Skies (on/off)
F8 - Horizon (on/off)
F9 - Draw Distance (medium(default)/high)

Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX, karta grafiki z Direct3D

Volcano
(3Studios)

Walczymy z... wulkanem. Tj. staramy się neutralizować wyrzucaną przez niego lawę, pumeks, bomby wulkaniczne itp. itd. - w dole wyspy jest tropikalna dżungla, którą musimy ocalić. Gra jest dość nietypowa, tak pod wzg. zasad, jak i grafiki... ale może się podobać. Z levelu na level wulkan jest coraz agresywniejszy. Demo zajmuje tylko 3 Mb... Sterowanie - cóż, wystarczy tylko naciskać klawisze myszy (i poruszać ją).

Wymagania: P200, 24MB RAM, Win95/98, 3Dfx

Thunder Brigade
(Interactive Magic)

Opisywana niedawno w zapowiedziach gierka to gratka dla miłośników akcji + symulator przyszłościowego czołgu (umie nie tylko jeździć). Powiedzmy, taki zręcznościowo potraktowany Battlezone czy Uprising. Tłem akcji są walki 3 federacji o władzę i nowe planety. Fajne... ale palec boli od naciskania spustu ;). Demo zajmuje jakieś 35 Mb.

Klawiszologia:

Kursory	sterowanie
Spacja	ognia!
Alt	strafing
A	naprzód
Z	wstecz
T	namierzanie celu
M	aktywacja mapy
+/-	zoom/unzoom mapy
V	TPP/FPP
P	pauza
1	Hyper Velocity Rockets
2	Rail Gun
3	Missile
4	Plasma Cannon
5	Laser Designator
6	Mines
F1	Help
F2	Save Game
F3	Load Game
F4	Restart Mission
F5	Volume Control
F6	Toggle Joystick
Ctrl+X	Exit

Wymagania: P133, 32MB RAM, Win95/98, DirectX

Tiny Trails
(Midas)

Sympatyczna platformówka 3D w TPP. Przeprowadź wilka (?) imieniem Whoofy przez magiczną i komiksową krainę, zdewastowaną przez Głupiego Króla Ruedigera. Czeka Cię masa przeszkód (i nie tylko) do pokonania. Musisz zbierać... króliki! Demo daje dostęp aż do 4 leveli! Gra zajmuje jakieś 22 Mb na HDD.

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95/98, SVGA z 4MB akceleratorem 3D, DirectX

TYLKO U NAS!!!

Aliens Vs Predator
(Fox Interactive)

Nooo - odjazd! Obcy, Predator i kosmiczny marines. Kto wygra? Dowiecie się tego, grając w tę grę FPP! W tym demie wcielamy się w rolę marines - ale uwaga, niespodzianka: w następnym miesiącu będzie demko, w którym będziemy mogli wcielić się w ciało Obcego (albo Predatora - zobaczymy, które pójdzie), a za dwa miechy - kolejne demko (z trzecim przedstawicielem tych ras). Nie wiem czy wiecie - ale to demko dostaliśmy prosto od producenta, który jednocześnie poinformował konkurencyjne polskie gazety, że tylko my mamy je prawo zamieścić. Ciekawe czy konkurencja to uszanuje? A jeśli nawet nie - to i tak to demko znacząco różni się od wersji, którą każdy może sobie ściągnąć z Internetu.

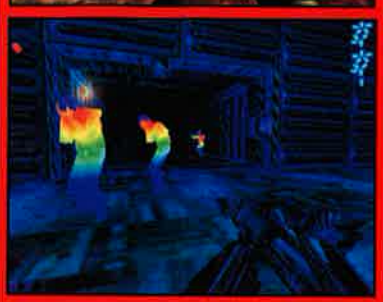
Klawiszologia:

Kursory	wiadomo (także strafing)
A	patrzymy w górę
Z	patrzymy w dół
S	centrowanie obrazu
LEFTSHIFT	chodzimy
RIGHTSHIFT	skaczemy
Spacja	działanie
Q	następna broń
W	poprzednia broń
L	flara

Więcej informacji - w pliku tekstowym w katalogu z demem na CD.

Uwaga: gdy podczas instalki gry komputer zasugeruje, że po deinstalacji dema warto zrobić defragmentację dysku itp., wybierzcie opcję NIE! (albo No ;)), inaczej demo się nie zainstaluje!

Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6, akcelerator grafiki



ZAWARTOŚĆ COVER CD

King's Quest VIII: The Mask Of Eternity

(Sierra)

Opisywana w tym numerze CDA gra... no właśnie. Pierwsze 7 części cyklu były przygodówkami. Teraz zaś jest to już raczej gra akcji w TPP, osadzona w świecie fantasy, z pewnymi elementami adventure. Jeśli więc lubisz przygodówki - raczej sobie odpuść. Ale jeśli chcesz siekać wrogów i czasem pomyśleć, wtedy KQ8 jest jak znalazł. A co masz robić? Odnaleźć tytułową Maskę, która przywróci ład i porządek w ogarniętym chaosem królestwie Daventry. Więcej danych o samej grze, zasadach, sterowaniu itp. znajdziecie w pliku tekstowym w katalogu z demem na HDD.

Uwaga: demo nie dość, że wymaga blisko 100 Mb na HDD, to i tak nie ruszy, jeśli po jego instalacji nie będzie tam co najmniej 36 Mb wolnej przestrzeni!

Uwaga 2: po zainstalowaniu dema i „ręcznym" (nie z paska zadań) uruchomieniu, odpuść sobie widoczny - po otwarciu katalogu - setup. Musisz wejść do samego katalogu z demem i kliknąć na „Mask".

Uwaga 3: i tu tak samo - tj. najpierw depakujemy na HDD, potem instalujemy.

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95/98

Capsule

(Jani Immonen)

Zabawna gierka dla 1-2 graczy (nawet grających jednocześnie), bazująca na Tetrisie, ale wzbogacająca ją o kilka ciekawych (i śmiesznych) pomysłów. No i grafika jest dużo lepsza ;). Macie bodaj 25 leveli do przejścia - warto! Gra zajmuje niecałe 2 Mb na HDD.

Wymagania: P100, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

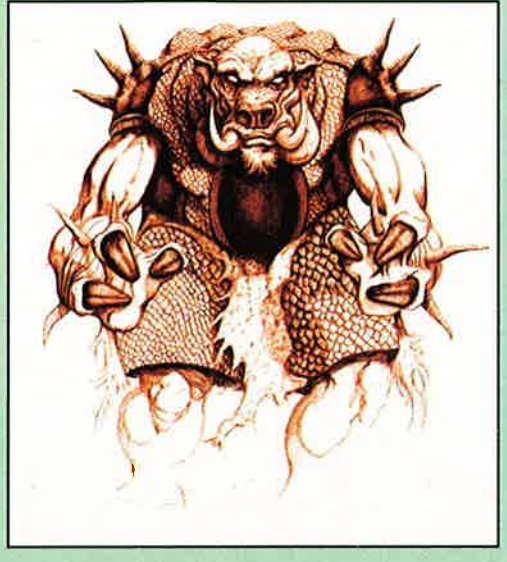
Myth II: Soulblighter

(Bungie)

Każdy kto choć trochę lubi strategie, RTSy itp. na pewno zetknął się z pierwszą częścią tego genialnego RTSa w 3D, który tak naprawdę niewiele ma wspólnego z „normalnym" RTS... W każdym razie jego sequel zapowiada się naprawdę wymiatająco - patrz recenzja w tym CDA. Demko zajmuje około 70 Mb na HDD. Daje dostęp do tutoriala i misji. Niestety, twórcy nie pokusili się o dołączenie jakiegokolwiek readme... więc musicie radzić sobie sami. Ale nie jest to aż tak trudne, no i tutorial też do czegoś służy...

>>>UWAGA: BARDZO WAŻNE!!!
Producent poinformował o znalezieniu potężnego buga w demie (i pełnej wersji, która jak na razie nie jest dostępna w Polsce). Jeśli zainstalujemy demo/grę do katalogu innego niż docelowy (tj. ustalony przez producenta) to musimy się liczyć z faktem, iż podczas deinstalacji możemy stracić nawet zawartość całej partycji, na którą zainstalowaliśmy demo!!! OSTROŻNIE!!! Instalacja dema do domyślnego katalogu nie powinna (bo sam to zrobiłem...) grozić niczym niebezpiecznym. Producent już rozsyła patche... W skrócie: NIE ZMIENIAJCIE KATALOGU, DO KTÓREGO MA SIĘ INSTALOWAĆ DEMO!!!<<<

Wymagania: P133, 32MB Ram, W'95/98, DirectX, ew. akcelerator



Tonic Trouble

(Ubi Soft)

Sterujemy sympatycznym Ufokiem, który ma kłopoty - podczas podróży przez Galaktykę trafił na Ziemię... i niechcący rozpylił tam substancję, która sprawiła, że teraz kłopoty ma już cała planeta. Umożliw mu naprawienie tego błędu... W sumie - śmieszna gra akcji w TPP. Demko potrzebuje ponad 50 Mb na HDD.

Uwaga: jeśli po pierwszym odpaleniu demko coś nie chce działać - nie pękać i próbować ponownie. Nie wiem czemu, ale zwykle udawało mi się je odpalić dopiero za drugim razem...

Klawiszologia:

A	- skok
Spacja	- ognia
Lshift	- bieg
LCTRL	- akcja
Lshift + kursory	- bieg
LCTRL + kursory	- pływanie
5/6/4/2	- kamery (na klawiaturze numerycznej)

Wymagania: P166, W'95/98, 32 MB Ram, ew. akcelerator

Dark Vengeance

(GT Interactive)

Niezła gra akcji w TPP (recenzja niedawno w CDA). Możemy wcielić się w jedną z 3 możliwych do wyboru postaci, walcząc w trwającej setki lat wojnie pomiędzy ludźmi i elfami. W sumie coś pośredniego pomiędzy Die by the Sword i Heretic 2, plus całkiem niezła dawka akcji. Demo zajmuje jakieś 46 Mb na HDD. Więcej - w obfitej dokumentacji w katalogu z demem.

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX 6, akcelerator grafik z 4MB RAM

ZAWARTOŚĆ COVER CD

FIFA 99

(EA Sports)

„FIFA is back - bigger and better than ever". To zdanie z presspacka dobrze podsumowuje to demo - po prostu jedna z najlepszych (ale czy najlepsza) gra symulująca piłkę nożną. Demo potrzebuje jakieś 23 Mb na HDD; dostępna jest tylko opcja Quick Start, a w nim mecz Manchester United vs Juventur Turyn. Extra wrażenia (muzyka, komentator, grafika...).

Klawiszologia:

ESC - pauza
F1-F8 - ujęcia kamer
1 - wybór sterowania
2 - team management
3 - opcje
4 - replay
5 - statystyki
6 - podsumowanie meczu
7 - j/w, ale tylko faule
8 - radar on/off
T - tekstury na stadionie
= i - - rozmiar ekranu

Wymagania: P200, 16MB RAM, Win95/98

Thief: The Dark Project

(Eidos)

UWAGA: DEMO TEJ GRY ZNAJDUJE SIĘ na CD... 1/99! (ale nie ma jej w menu).

Jak to się stało - trudno powiedzieć, po prostu ktoś w ostatniej chwili dograł demo na płytkę, ale nie poinformował o tym innych... No, mniejsza z tym - demko zajmuje (po instalce) około 63 Mb (a na CD ponad 40, więc szkoda zamieszczać je jeszcze raz...). Mamy nadzieję, że „ręczna" instalacja nie będzie dla Was problemem? Wystarczy tylko kliknąć na zamieszczony na CD plik (katalog Thiefd) i wyznaczyć katalog docelowy... A gra jest warta uwagi, gdyż jest to niby FPP - ale jednocześnie zawiera w sobie elementy RPG i w ogóle jest mocno nowatorska (patrz recenzja w tym numerze CDA). Zostań... złodziejem!

Ps. Sorry za ten numer - tak czasem bywa, gdy gra dotyczy ukrywajacego się złodzieja.

Wymagania: P166 (z kartą Direct3D) lub P200 (bez karty 3D) 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6

Warzone 2100

(Eidos Interactive)

Odlotowy (także wizualnie!) RTS dziejący się w post-nuklearnej rzeczywistości w XXI wieku. Po prostu koniecznie trzeba zagrać... i równie koniecznie poczytać obszerną dokumentację zawartą w katalogu z demem (bo jest sporo do obcykania - tu nie tylko walczymy!). Demko daje dostęp do tutoriala i jednej misji, a zawiera się w niecałych 20 Mb. Polecamy! Pełna klawiszologia w katalogu z demem. Do wyboru tutorial i demo-misja.

Klawiszologia:

S	bliski zasięg
L	długi zasięg
D	domyślny (default) zasięg
<	uciekaj gdy masz średnie uszkodzenia
>	j/w, ale gdy masz ciężkie uszkodzenia
/	nigdy nie uciekaj
F	strzelaj gdy widzisz wroga
E	odpowiadaj na ogień wroga
C	przerwij ogień
G	pilnuj terenu
Q	patroluj
H	idź do domu
R	idź do punktu napraw
CTRL+R	złomuj
ESC	menu
F1	fabryki
F2	prace naukowe
F3	buduj
F4	projektuj
F5	wywiad
F6	dowódcy
F7	radar On/Off
Kursory	scrolluj mapę

Wymagania: Windows 95/98, DirectX (niestety innych danych brak... ale tak „na oko" to P-166 + 32 Mb Ram to w sam raz...)

Star Wars: Rogue Squadron

(LucasArts)

Kolejny shooter TPP, zbliżony zasadami do Shadows of the Empire, osadzony w świecie Star Wars. Zostań członkiem elitarnego dywizjony Rebeliantów i weź udział w wielu niesamowitych misjach... A mówiąc konkretniej - obroń w demie Mos Eisley przed atakiem imperialnych droidów i TIE-Bomberów (tu uwaga: liczy się także czas, w jakim wykonasz misję!). Demo zajmuje jakieś 48 Mb, recenzja w tym numerze CDA. Niech Moc itp. ;)). Sterować najlepiej joyem, ale jeśli nie masz...

Klawiszologia:

LCTRL - ognia z podstawowej broni
Alt - ognia z drugiej bronie
Kursory - sterowanie pojazdem
W - gazuuu
S - hamowanie
A - hamulec powietrzny
D - drugi hamulec
Esc - pauza
~ - ujęcia kamer (także F1-F5 i F8)
Control+J - Joystick on/off
Control+M - Mouse on/off

Uwaga: demo najlepiej instalować tam, gdzie zaplanowali sami autorzy (tj. nie zmieniać ścieżki dostępu). Po uruchomieniu gry skonfigurujcie swe akceleratory w menu.

Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6, karta grafiki z Direct3D

SHAREWARE

- PulsePlayer - doskonały player (polska robota!).
- Edytor HTML - no, co tu dużo mówić? - edytor HTML (też po polsku...)
- PitPad - polski edytor tekstu, może zastąpić Notatnik.
- Asystent - i kolejny polski program: m.in. biorytmy, oblicza VAT, ułatwia połączenia internetowe, ma wbudowany organizer itp. itd. W sumie fajna rzecz!

PROGRAMY

- DirectX - coś, bez czego demka nie bardzo chcą działać... jeśli nie masz - zainstaluj!
- KatalogCD 1.52 - program do katalogowanie zawartości Cdków.
- McAfee Viruscan - sharewareowa wersja doskonalego anty-wirusa. Zainstaluj - i używaj! KONIECZNIE!!!

EXTRAS

- Bonus 1- tradycyjnie: ikony, kursory, midy, programy użytkowe, theme-packi, tapety do Windows itp. itd.
- Bonus 2 - coś dla graczy: tipsy po polsku, trainery, save'y gier, dodatkowe levele
- Scena - stuff z polskich i zachodnich parties + modki i gfx autorstwa czytelników CDA
- G_U_DN - kącik miłośników gier FPP: nowe levele, upgrade'y, toolsy, theme-packi itp.
- Protest - nie pozwólmy na dubbing najnowszych Gwiezdnych Wojen!!!!

INDEKS DEM

- Aliens Vs Predator EXCLUSIVE!
- Align It!
- Capsule
- Dark Vengeance
- Deer Avenger
- FIFA 99
- Gangsters
- Grand Touring Cars
- H.E.D.Z.
- Killer Tank
- King's Quest VIII: The Mask Of Eternity
- MOTOR MASH
- Myth II: Soulblighter
- NASCAR Revolution
- Sid Meier's Alpha Centauri
- Star Wars: Rogue Squadron
- Thief: The Dark Project (CD 1/99!)
- Thunder Brigade
- Tiny Trails
- Tonic Trouble
- Volcano
- Warhammer 40.000: Chaos Gate
- Warzone 2100

NAJWIĘKSZE WYZWANIE RPG

RAGE of MAGES

UWOLNIJ MAGICZNE SIŁY

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

MONOLITH PRODUCTIONS

... w sprzedaży już od marca – tylko 69.95 zł!

TopWare INTERACTIVE

tel.: (033) 81 30 318, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0195) 412 739, email: listy@maria.com.pl

Zupełnie Nowe!

QIII: ARENA

Jakkolwiek by na sytuację w shooterach m-player nie spojrzeć - Quake (i Q2) rządzą niepodzielnie. Z popularnością taką wiąże się jednak odpowiedzialność za losy Quake III Arena (gry, w której na próżno będzie szukać single player), jaka spoczęła na barkach Johna Carmacka i iD: gracze patrzą im na ręce. Co zaś wiemy o tej ostatniej my? Ano... niewiele - ów brak single player to chyba jedyna z napływających do redakcji informacja, za którą nie trzeba będzie świecić oczami. Ogólnie zaś... u różnych źródeł jest różnie. Na pewno jednak nie uświadczymy żadnej fabuły, żadnego szukania kluczy i przycisków - sensem Areny jest czysta, nieskażona elementami dodatkowymi walka. Co ciekawe, nawet ci odcięci od świata będą mogli powalczyć: z symulowanymi ludźmi - widać, instytucja BOTów na trwałe wpisała się w kanon FPP. Wydawać by się mogło zatem - sam miód, jednak... i tu parę rodzących się wątpliwości. Przecież w obliczu nie najlepszego (eufemizm) stanu Sieci, samo nasuwa się pytanie: czy nie jest zbytnim optymizmem tworzenie shootera WYŁĄCZNIE do gry w Sieci? Spójrzcie na screeny: te wspaniałe tekstury, design plansz, rozwiązania geometrii (zwróćcie uwagę na zaokrąglenia - czyżby miał nastać kres kantów w shooterach 3D?;)). A ta nieprawdopodobna szczegółowość wykonania postaci? Czy to DA się przepchnąć przez łącza? Hm. Zobaczymy. Jak na razie zaś - czekamy i pilnie popatrujemy na rękę... ręce iD...

•STARGATE SG-1

To połączenie gier akcji i przygodówki, a wszystko to na nowym i ciekawym engine (jego możliwości są naprawdę obiecująco-unrealowate ;)). Do wyboru m.in. 100 (!) rodzajów broni

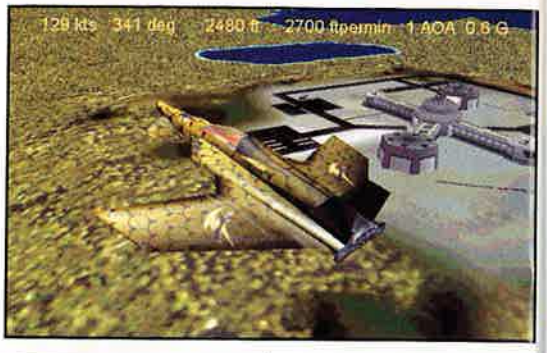
UltraFighters

Inwencja ludzka granic nie zna! Ledwie bowiem przebrzmiały w duchu słowa, jakie wypowiedziałem na widok kolejnych symulatorów: ano, nic nowego pod słońcem, a tu naraz - bach! - pojawiają się UltraFighters i moja (tak sprytna :)) koncepcja wali się w gruzy! Czymkolwiek by bowiem nie były - takich jeszcze nie było. A przecież, wydawałoby się, widziałem już wszystko; jednak nawet starożytne Secret Weapons of Luftwaffe pod względem dziwności nie może się z Ultrafighters równać.

GEM.INI

Odpowiedzialnością za mój zmącony spokój obarczyć należy właśnie I-Magic (tak swoją drogą - chłopaki mają kłopoty finansowe; zwolnienie 20 osób świadczy o tym najdobitniej). To właśnie tam bowiem ktoś wpadł na pomysł, by połączyć przyszłość z przeszłością. Chwyt - owszem - ograny (ostatnio, zdaje się, zagrał którąś z głównych ról w Gadget). A jednak tylko pozornie ograny, gdyż czegoś takiego jak samoloty o fantastycznych kształtach (made in 24th Century), stosujących taktykę myśliwców z czasów naszej II Wojny Światowej, jeszcze nie było! Niezwykłe. Dziwaczne? Ha, spójrzcie na screeny - to dopiero jest dziwaczne. Jak jednak do "tego" doszło?

Ano - niemal standardowo: zasoby Ziemi się wyczerpały. Co za tym idzie: paliw stałych brak. Te opływowych kształtów cudeńka latają na prąd. Powtórzę: na baterie. Na wstępie dostajemy 1500EE-Lectric jet - odrzutowiec na... baterie :)). Jednak ten niuans w niczym nie był w stanie przeszkodzić wrodzonej człowiekowi agresji. Cóż z tego, że już w sumie nie ma o co walczyć - tłuczmy się o cokolwiek, tym co mamy! No i tłuką się w tych swoich plastikowych samolotach, stosując manewry sprzed czterech wieków. I co i rusz "modele" wymykają się z młócy ku spotkaniu z ziemią. Walka bowiem odbywa się dostosowaną do (nie)realiów bronią: swoistym znakiem czasu jest wykorzystywanie laserów i tym podobnych przyszłościowych "kamyków". Ich zaletą i zarazem głównym wyzwaniem stawianym przed młodym "ultramyśliwcem" jest to, że - dziwaczna cecha jak na falę elektromagnetyczną jaką, jest światło - pociski trafiają NIEMAL natychmiast. Dlatego też manewry wykonywać należy szybciej i pewniej, niż w przypadku - przykładowo - majestatycznego, godnego pojedynku Fokkera Triplane z Sopwith Camelem.



Teraz to już poleci w dół niczym E-lectric jety: 14 zróżnicowanych typów myśliwców (i szturmowców) oczekuje na szybko pnącego się po drabinie społecznej (czytaj: zdobywającego awanse) pilota. Ściśle związany z tym wątek ekonomiczny, czyli konieczność zbalansowania przychodów i rozchodów - innymi słowy: możliwość "nachapania się"! Dostępnych jest w trakcie gry dziewięć kampanii; misje w liczbie 25 rozpoczynają się na pokładzie ogromnego "fruwającego" lotniskowca. Prawdziwym smaczkiem ma być bombardowanie futurystycznych miast! Oczywiście I-Magic zapowiada również superplynny multiplayer (cóż: to znak naszych czasów ;)). Słowem: bez sprawnego analoga się nie obejdzie... I tylko mam wątpliwości co do założeń - laserowa młócka przy prędkościach uzyskiwanych oscylujących wokół 200 mil? Hm, mam nadzieję, że chief "Wild Bill" Stealey wie co robi. I tym optymistycznym akcentem... ■

UltraFighters
I-Magic

Teokracja

Czy wiecie, jak powstało najsłynniejsze chyba miasto Azteków - Tenochtitlan? Jeśli nie, to wam powiem. Otóż nastał dla pewnego plemienia taki czas, że wkoło jego domostw szalała susza, a bóg śmierci (Mictlantecuhtli) rozzuchwalił się jak nigdy. Biedne plemię opuszcza swoją rodzinną wioskę i wyrusza na włóczęgę bez celu. Nie wiadomo jak długo i w którą stronę szli, ale wiadomo, że pewnego wieczora rozbili obóz na pięknej polanie. W pewnym momencie kapłani zobaczyli coś, co miało zmienić ich całe przyszłe życie. Na jednym z licznych w tych okolicach kaktusów przysiadł orzeł trzymający w dziobie węża. Trzy wcielenia boga w jednym miejscu musiały coś znaczyć - dlatego ludzie ci zbudowali w tym miejscu miasto.

YASIU

Wszystko to działo się w okolicach roku 1200, w miejscu nazywanym teraz doliną Meksyku. Czasy te owiane są dla nas, ludzi współczesnych, tajemnicą i nie wiadomo, czy poznamy kiedyś wszystkie ich sekrety. Ale ja tu gadu, gadu a wy czekacie na coś o nowej grze, która ma ukazać się w marcu tego roku i nosić tytuł Theocracy. A wszystkie moje wcześniejsze wynurzenia mają wbrew pozorom wiele z nią wspólnego, o czym zaraz się przekonacie.

Theocracy ma być bowiem ogólnie rzecz ujmując strategią (podobną trochę z wyglądu do Age of Empires), w której zadaniem gracza będzie takie pokierowanie losem plemienia zamieszkującego Tenochtitlan, aby pozbyć się wszystkich wrogich plemion i hiszpańskich konkwistadorów. Jak na razie wszystko ładnie, prawda? Sama historia, ale to już niestety/całe szczęście (niepotrzebne skreślić) koniec rzeczy wspólnych z historią. Bowiem droga, jaką będziemy dążyć do celu jest już w pewnej mierze daleko mniej rzeczywista. No bo z czym kojarzą się Aztekowie, jak nie ze schodkowymi piramidami, kapłanami, ofiarami z ludzi i bogactwem? A tutaj wszystko to jest... (i nie tylko to). Poczynając od piramid, które są w grze ważnymi budowlami. Można ich będzie stawiać trzy rodzaje, służące różnym celom. Jedne będą służyć do składania krwawych ofiar dających kapłanom moc magiczną, a inne znowu posłużą jako swoiste "ośrodki naukowe", gdzie nasi kapłani zgłębiać będą tajniki wiedzy. Jeśli czytacie uważnie, zapewne nie przegapiliście słowa "magia", która w grze występuje - i jest domeną kapłanów. Za jej pomocą będą oni dokonywać

różnych rzeczy, o których naukowcom (i nawet pani od polskiego) się nie śniło: to znaczy wywoływać pożary, leczyć i wzywać różne istoty. Wiadomo jednak, że najlepsze powiązanie to magia i miecz, a tego drugiego w Theocracy nie zabraknie - bo oprócz bitew magicznych, będziemy toczyć zwykłe potyczki. Zwykłe o tyle, że nie ma w nich magii, ale za to walczący nie będą już tacy zwykli. Ogromne magicznie tresowane jaguary to tylko jeden z przykładów. Oprócz takich rarytasów, gracz będzie miał też do dyspozycji bardziej konwencjonalne środki robienia krzywdy jak łuki, miecze, katapulty czy balisty!

To jednak jeszcze nie wszystko - jak przystało na grę zapowiadającą się na ciekawą, Theocracy nie ogranicza się tylko do walki, bo przecież potęgę naszego plemienia będziemy budować własnymi rękoma. No, może trochę źle się wyraziłem... Nasze plemię posiadać będzie wodza (którego strzec należy jak oka w głowie); ten będzie z naszą pomocą zarządzał całą tzw. ekonomią. A do tej sfery w Theocracy należy przede wszystkim zdobywanie zasobów i odpowiednie rozkazy dla normalnej ludności. Jeśli chodzi o zasoby, to w Theocracy tego elementu nie zabraknie, bo wydobywać będzie można złoto, szlachetne kamienie, kamienie mniej szlachetne i sól. Natomiast pracujący na farmach niewolnicy będą dostarczać wraz z rybakami jedzenia. Jest tego trochę i ciekawi mnie, czy nie spowoduje to zbytniego zamieszania - mam nadzieję, że nie. Bo żeby nie było zbyt prosto, w Theocracy nie możemy skierować każdego panopka do dowolnej roboty. Musimy wcześniej używając "population managera" zadecydować, jaka część ludzi będzie się szkolić i w jakim kierunku, ilu pójdzie na ofiary, ilu będzie pracować itp.

Zapowiada się więc dość ciekawa gra, jakiej w sumie jeszcze nie było. Czasy Azteków są naprawdę fascynujące (polecam lekturę "Mitologii Azteków") i aż dziwne, że tak mało twórców gier "wzięło ich na celownik". Na Theocracy, jak już wspomniałem, przyjdzie nam poczekać do marca, czyli niedługo. ■

Theocracy
Grolier

Zupełnie Nowe!

• DODATKI DO HALF-LIFE

RadioActive Software przygotowuje action-dysk do tej gry, pod nazwą Half-Life: Level 5. Z kolei Sierra pracuje nad czymś, co nazywa się Action Half-Life. Nie ma to być pack z misjami - raczej konwersja. Autorzy to zespół A-Team, znany z Action Quake 2, totalnej konwersji przenoszącej akcję Q2 do filmu z Johnem Woo!

• DEINSTALATOR EKSTERMINATOR?!

Poszły po sieci ploty jakoweś, iż niekiedy deinstalacja Half-Life może się skończyć skasowaniem nie tylko samej gry, ale i całego (nadrzędnego) katalogu, w którym owa gra się znajdowała!!! (np. jeśli masz ją w Program Files... brrr). Dlatego zaleca się ostrożność i instalowanie tej gry bezpośrednio w katalogu głównym HDD (czyli np. D:\HalfLife). Nie wiadomo w sumie czy to prawda... no ale lepiej chyba ostrzec na wszelki wypadek?

• MORTYR ZA OCEANEM

Mirage podpisało umowę z Interactive Magic. Firma ta będzie dystrybutorem Mortyra na całym świecie poza Europą Wschodnią. A już niedługo demko tego polskiego Quake J-23 :)))

• KOLEJNE DODATKI DO CFS

Microsoft wypuścił edytor misji i kampanii do swego Combat Flight Simulatora. Dodajmy, że jest on za friko - ale (aby działał) trzeba mieć zainstalowanego Excela 97.

• LOOSE CANNON

Tuż po roku 2000 USA niespodziewanie pogrąża się w chaosie wywołanym ogromnym kryzysem finansowym, dużo gorszym od tego z początku lat 30-tych. Prawo nie istnieje - poza prawem silniejszego. A Ty jesteś silny - tj. prowadzona przez Ciebie postać najemnika o imieniu Ashe. Czy jednak jesteś wystarczająco silny, by podołać zleconemu Ci zadaniu - zabiciu szefa mafii?? Przekonacie się o tym w nowej grze Microsoftu. Zasady są jakby skrzyżowaniem gier typu Postal z Jagged Aliance, obiecująca grafika 3D, zróżnicowane misje, multiplay dla 8 graczy.

• FINAL FANTASY 9!

Jeszcze nie pojawiła się na rynku ósma część tej gry, a już producenci zapowiadają kolejny odcinek sagi. Jak wszystko pójdzie zgodnie z planem, to FF9 pojawi się pod koniec tego roku.

• 3DO PUSZCZA FARBĘ

3DO (podobno niechcący) zdradziło, że pracuje nad Might & Magic VII: Blood and Honor oraz prequelem do Uprising, o nazwie US vs Iraq.

• AMD STRIKES BACK!

Wojna pomiędzy Intelem i AMD nabiera rozpędu. Nową tajną bronią ludzi z AMD jestnowa seria procesorów K6-2 3D Now, taktowana zegarem 400 Mhz, i podobno konkurencyjnej cenie...

Zupełnie Nowe!

• VOODOO 3 - CZYLI POTĘGA!

Oto przykładowe możliwości tego nowego akceleratora 3D. (I to tej uboższej wersji!) Voodoo 3 2000: 4 mln. polygonów na sekundę, 250 megatexeli na sekundę, 300MHz RAMDAC: 2048x1536 @ 65Hz, 125MHz zegar wewnętrzny, 2x AGP, 4-16MB SGRAM, akceleracja DVD, optymalizowany dla P-2 i kompatybilny z wcześniejszymi wersjami Voodoo! Zaś Voodoo 3000 jest o jakieś 70% szybszy! Wiecie jakie efekty uzyskuje Voodoo3 2000 na Quake 2? W 640x480: 97.6fps. W 1024x768: 67.9fps. W 1600x1200: 32.1 fps!!!

• EA I PIŁKA NOŻNA

EA zdobyło licencję na stworzenie gier (soccerów) na podstawie: Mundiali 2002 i 2006, jak również Mistrzostw Europy w roku 2000 (wszystko w serii FIFA). I tu ciekawostka - wszystkich mutacji tych gier sprzedało się już ponad 15 mln. egz!

• FOKI W UNREALU

Ale nie te sympatyczne zwierzaki, tylko komandosi z Navy SEALs. Shooter FPP na engine Unreala robi Sierra. Niestety, premiera w najlepszym wypadku za rok... Wiadomo na razie, że głównym programistą jest facet, który był odpowiedzialny za AI wroga w Swat 2.

• VENI, VIDI, EDYTOR!

Sierra wypuszcza właśnie edytor misji do Caesara 3. A mówiąc ściślej, będzie można za jego pomocą edytować praktycznie wszystkie elementy gry... Jeśli to będzie freeware, postaramy się go szybko zamieścić!

• MILIARD DOLARÓW!!!

Wyda francuska firma Havas, zakupując Cendanta (a ściślej jego softwareową część, czyli m.in. Sierra-On Line i Blizzarda).

• COŚ DLA CRPG-FANÓW

Interplay Entertainment zapowiada The Ultimate Might and Magic Archives - czyli pack zawierający pierwsze 5 części tej gry + jako bonus Swords of Xeen.

• PACK DO BLOODA 2

Wiadomo na razie, że zawierać będzie dodatkowe bronie i potwory, nowe levele single- i multiplayer plus kilka, na razie "top secret", niespodzianek.

• PRO PILOT 99

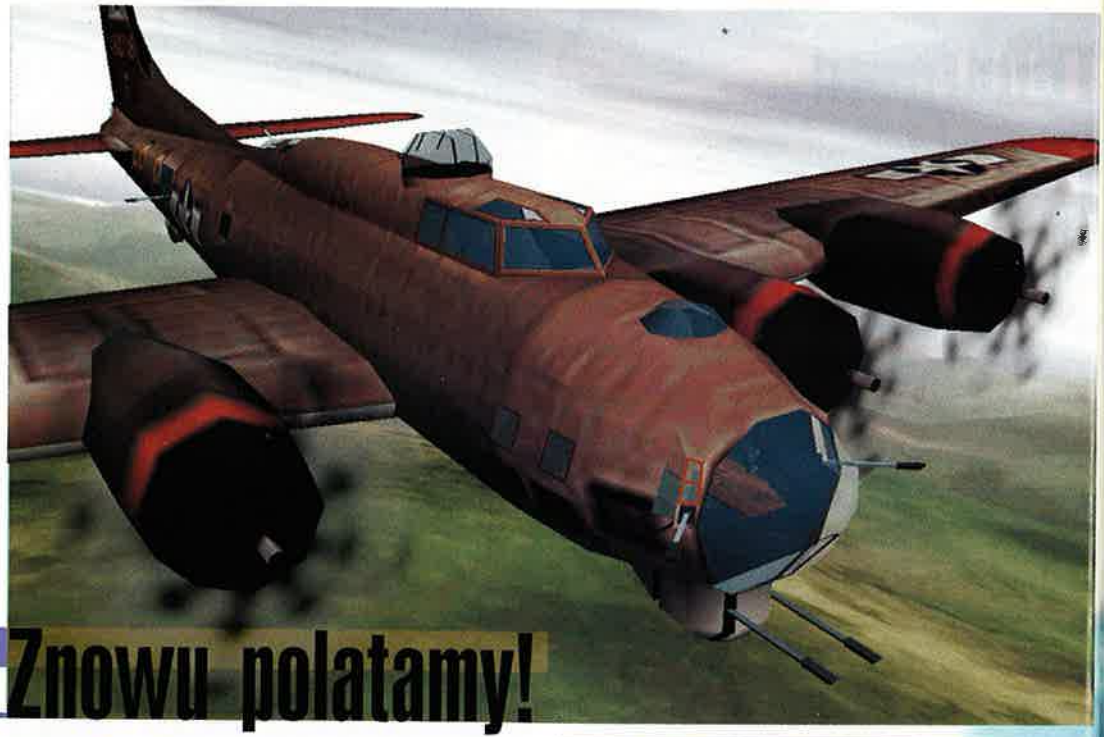
Sierra, symulator cywilnego samolotu, producent Dynamix... Co trzeba mówić więcej, maniacy symulatorów już pewnie omdlewają... Nowa wersja Pro Pilota to ulepszona grafika i jeszcze podniesiony realizm lotu.

• ROZŁAM W ION STORM

Z bliżej niesprecyzowanych przyczyn 8 ludzi z Ion Storm postanowiło opuścić tę firmę. Plotki głoszą, że jest to efektem różnicy zdań na temat ostatecznej formy gry Daikatana. A są to; główny programista Daikatany oraz programista pomocniczy, twórcy leveli i designerzy, a dodatkowo twórca leveli do Anachronyxa. Ciekawe o ile opóźni to premierę gry?

• PŁAĆ ZA WINDOWS!?

Bardzo możliwe, że Microsoft od okolicy roku 2001 wprowadzi... roczne opłaty za korzystanie z Windows! Tj. nie tylko zabulimy za nabycie nowej wersji Windows, ale dodatkowo trzeba będzie płacić



Znowu polatamy!

Czy śniliście kiedyś o tym, że zasiadacie za sterami najnowocześniejszego myśliwca? Czy dostawaliście wypieków oglądając Top Gun? A może trochę inaczej - rusza was "Dywizjon 303", a waszym największym marzeniem jest choćby usiąść na fotelu pilota jakiegoś zabytkowego już myśliwca? Jakie by nie były odpowiedzi, mam dobre wiadomości dla wszystkich - nawet tych, którzy bez kilkuset kilogramów elektroniki nie umieją latać. Będą musieli się w końcu nauczyć, bo w grze, o której chcę napisać, o rakietach typu odpal i zapomnij można naprawdę zapomnieć, bo po prostu nie istnieją. Powód tego niedopatrzenia jest banalny: "Fighter Squadron" jest grą symulującą czystą walkę powietrzną - taką, jaka miała miejsce podczas II wojny światowej, kiedy to jeszcze bardziej od wyposażenia samolotu liczyły się umiejętności człowieka zasiadającego za sterami, a o wszelakich komputerach prości ludzie nawet nie marzyli.

YASIU (VEL ALBERT HOFFMAN)

Naprawdę - tak kiedyś było, a gier, które starają się symulować zmagania pilotów w tamtych czasach jest naprawdę dużo. I nie po raz pierwszy ani ostatni powstaje nowa gra, o której (jak o wielu już wcześniej) można powiedzieć, że jest rewelacyjna i powinna wejść do repertuaru każdego szanującego się komputerowego pilota. I na samym początku muszę zaznaczyć, że chociaż tekst ten znalazł się w dziale "w przygotowaniu", to miałem niewątpliwą przyjemność pograna w wersję Alpha Fighter Squadrona. Dlatego nie muszę opierać się tylko na tym, co obiecują autorzy, ale mogę podzielić się swoimi wrażeniami. Oczywiście gra w tak wczesnym stadium pełna jest jeszcze błędów i daleko jej do tego, co zobaczy gracz po rozpakowaniu jej z pudełka, dlatego będę musiał ujawnić wam kilka informacji, które na razie istnieją tylko na papierze.

Więc tak jak obiecałem - najpierw to, co zobaczyłem na własne oczy. Niewątpliwie pierwszą rzeczą, jaka rzuciła mi się w oczy było intro. Całkiem przyjemna w oglądaniu mieszanka autentycznych filmów z tamtych czasów z fragmentami renderowanymi robi na graczu jak najlepsze wrażenie i coś mi się wydaje, że akurat to zostanie w grze aż do wersji finalnej, bo właściwie w tym przypadku nie ma się do czego przyczepić. Zresztą nie będę pisał o wadach, bo wiele z nich zniknie przed ukazaniem się gry na półkach, a wtedy i tak na pewno przeczytacie w CD-ACTION recenzję pełnej wersji. Za to napiszę, że już kilkanaście minut grania sprawiło, że stwierdzi-

łem, że "tylko ta i żadna inna". Naprawdę - niby wszystko jest takie, jak już było nie raz wcześniej. Trzy strony konfliktu - Amerykanie, Anglicy i Niemcy. Pilot każdej ze stron ma kilka maszyn do wyboru i naprawdę wiele nielatwych zadań do wykonania. Nie myślcie jednak, że latanie Spitfire i Lancasterem to jedno i to samo. Nie... Te czasy już minęły - w Fighter Squadron czuje się różnicę między Messerschmitem a Spitfire, nie mówiąc już o tym, że po spotkaniu samolotu w powietrzu nie ma najmniejszych problemów z rozpoznaniem, z jaką maszyną mamy do czynienia. Przyczyna tego jest bardzo prosta - wspaniały engine graficzny obsługujący wszystkie akceleratory zgodne z D3D, a także maszyny bez akceleratorów. Nawet przy średniej rozdzielczości, jak 640x480, zbliżając się do innego samolotu, widzimy wszystkie szczegóły jego budowy. Możemy zaglądnąć do wieżyczki strzelca czy kabiny pilotów. Dokładność nie jest jedynie domeną powietrzną - obiekty naziemne również są wspaniale odwzorowane i zapewne kilka pierwszych lotów upłynie wam na podziwianiu grafiki.

A potem będziecie mogli zająć się samym lataniem - a przy tym zapewne się zdziwicie. Realizm lotu jest bowiem naprawdę wysoki nawet przy najniższym poziomie trudności. Autorzy postarali się o umieszczenie w grze wielkich fajerwerków, takich jak odłamki sypiące się z wrogich maszyn, możliwość uszkodzenia swojego samolotu, gdy zrzucimy za nisko bomby i [illegible]. Aby trochę przybliżyć wam stopień odwzorowania rzeczywistych warunków w grze, wspomnę o jednej rzeczy. Każdy obiekt w świecie gry poddany jest działaniu wszelkich praw fizyki. Dlatego jeśli na przykład odstrzelimy przeciwnikowi skrzydło, staną się dwie rzeczy: on straci swoje możliwości lotne, a w przestrzeni powstanie nowy obiekt, którym będzie skrzydło. Ale nie myślcie, że spadnie ono ot tak sobie na ziemię. Za dobrze by było - będzie się zachowywać jak prawdziwy kawał metalu spadający z taką prędkością i masą początkową, jak w rzeczywistości, będzie się zachowywało zgodnie z wszelkimi prawami fizyki i aerodynamiki, no i oczywiście, jak na

prawdziwy odłamek przystało, będzie czynilo szkody każdemu obiektowi, jaki napotka na swej drodze. Krótko mówiąc - realizm i to nie tylko w wypadku modelu lotu. Wszelkie uszkodzenia autorzy również starali się odwzorować jak najdokładniej. Każdy samolot ma ponad 40 punktów, w których może się złamać czy wygiąć (co oczywiście pociąga za sobą konsekwencje aerodynamiczne), a takie wycieki oleju czy początkowo małe pożary potrafią się rozprzestrzeniać... Dlatego możemy podczas nocnych nalotów obserwować jak na ziemi rozpełza się pożar, a bombowiec z początkowo małym płomieniem na jednym silniku powoli zamienia się w latającą pochodnię.

To jeszcze jednak nie wszystko co przemawia za tym, że Fighter Squadron to gra genialna. Jest tego dużo więcej, ale nie będę tego wymieniał, wspomnę tylko o tym co najważniejsze. Czyli na początek, jakie maszyny występują w grze. Cóż, jest tego "tylko" dziewięć, a wśród nich: P-38J, B-17G, P-51D, Lancaster Mk1, Mosquito FB VI, Typhoon MkI, Ju-88A4, FW190A, no i na koniec wynalazek rzadko spotykany w symulatorach, a mianowicie odrzutowy Me 262. Przy okazji tego ostatniego przypomniało mi się jedno zdanie z pisemnych materiałów prasowych, mówiące o tym, że misje i kampanie zawarte w grze mają niewiele wspólnego z historią. Autorzy postąpili tak dlatego, że chcieli przygotować taki zestaw scenariuszy, który zapewni maksimum zabawy. Cóż, łącznie w grze mamy 3 kampanie w różnych częściach świata, zawierające po 30 scenariuszy. Każdą z nich będzie można rozgrywać jedną z dostępnych stron konfliktu, co dodatkowo poszerza możliwości. Nie zabrakło też oczywiście trybu "scramble", czyli szybkiego przejścia od głównego menu prosto w fotel pilota z przeciwnikami czającymi się za każdą chmurką.

Również graczom multiplayerowym autorzy dogodzili, dodając to, co jest potrzebne do porządnej sieciowej rozgrywki. Niestety, nic mi jeszcze nie wiadomo na temat grania przez Internet, która w wypadku serwerów wpuszczających dużo graczy mogłaby być całkiem ciekawa. Zobaczymy - może finalnie gra okaże się na tyle dobra, że nawet w pełnej recenzji zabraknie miejsca na jej wady.

Marzenia marzeniami, ale na razie możemy tylko czekać, pogrywając w coś innego. Osobiście polecam "Descent: Freespace" - niesamowicie kwaśna i wciągająca gra, albo European Air War. Aha - jeśli będzie możliwa rozgrywka internetowa, szukajcie w powietrzu Alberta Hoffmana - pewnie będzie tam, gdzie najspokojniej. :) ■

Fighter Squadron
Activision

Zupełnie Nowe!

za jego użytkowanie... Hm, jeśli to prawda, to raczej nie spowoduje to wzrostu sympatii komputerowej braci dla Billa Gatesa i jego firmy...

• SHOGO-SHOCK!

W czasie pierwszego tygodnia sprzedaży grę Shogo: MAD zakupiło ponad 100.000 graczy!

• S.A.R.A.C.

To efekt kooperacji developera gier online (VR-1) z japońskim So-netem. Będzie to strategia 3D, dziejąca się w morskich głębinach pewnej planety.

• MILION GTA!

Jak do tej pory sprzedano już ponad milion egz. tej giery. Take Two naturalnie majstruje już sequela (ponoć mocno różniącego się od pierwszej części nie tylko grafiką), który wpadnie z piskiem opon w okolicy jesieni tego roku.

• MEGAPAK FROM INTERPLAY

Najnowszy pack gier Interplaya zawierać będzie tytuły: Crime Killer, Interstate 76, Redneck Rampage, Carmageddon oraz MechWarrior 2: Mercenaries.

• NOWOŚCI BUNGIE

Nie licząc anonsowanego już Mytha 2, firma ta pracuje nad grą Oni, inspirowaną japońską kulturą (manga?!). Giera ma być w TPP i pojawi się w drugiej połowie tego roku.

• TRESPASSER 2

No patrz pan, dopiero co giera do nas dotarła (recenzja w numerze), a tu już zaczynają się rozchodzić newsy o drugiej części! Póki co, jest to tylko filmik AVI... ale... no, zapowiada się nieźle!

• TUROK 2

Dla zainteresowanych - screen z ostatniego levelu.

• DARMOWY SIN!

No, może nie cały. Ale jeśli chcesz otrzymać od Activision darmowy CD z patchem 1.01 + nowy level deathmatchowy, poślij maila na adres: sinupdate@activision.com

• ...I DO HERETIC 2

Tym razem nie za darmo ;). Ale za to będą tam nowe bronie, dodatkowa postać, obsługa SB Live! i możliwość downloadu dodatkowych leveli z Internetu. Nie jest znana data premiery.

• DODATKI DO CSF

CSF - Combat Flight Simulator (Microsoftu). Zaś dodatki są za darmo (speeche niemieckich i angielskich pilotów), wystarczy tylko zajrzeć na: www.microsoft.com/games/combatfs

• ZMIANY NAZWY

VR Sports = Interplay Sports. Jeśli więc ktoś jest fanem sportowych gierek tej firmy, niech szuka ich pod nową nazwą. Z kolei firma byłych pracowników

Zupełnie Nowe!

Ion Storm, znana jako Gathering of Developers, nazywa się teraz Bloodshot Entertainment. Nawiasem mówiąc, chłopaki robią grę bazującą na... rockowym zespole KISS (tj. ich płytach - coś w stylu tej gierki, która wykorzystywała muzykę i płyty Queen, tyle tylko, że ma to być cosik w klimatach Monty Pythona).

• NET PACK DO Q2

Activision i id Software wypuszczają pierwszy oficjalny pack modów i leveli do Q2 (przeznaczonych do gry w sieci - tak lokalnej, jak i internetowej). Nazywa się toto Quake II Net Pack #1: Extremeties.

• DREAMCAST

Pamiętacie, że Dreamcast to nowa 128-bitowa (!) konsola do gier Segi, która (teoretycznie) powinna znokautować konkurencję? Jak na razie, maszynka idzie jak woda, w pierwszym dniu sprzedaży poszło

150.000 egz. - a mogłoby i więcej, gdyby nie to, że... firma miała w magazynach tylko tyle gotowych konsoli! Ale fabryki pracują pełną mocą... Nie braknie też gier. Konami już pracuje nad symulatorem lotu Flight Shooting (m.in. F-14 do wyboru), a Segaholic rozpowszechnia m.in. Atlus' Maken X, Sega Rally 2 czy Magical Truck Adventure. Zresztą tu macie przykładowe screeny z tych programów.

• TRIBES - TESTOWANE

Ponad 100 testerów pastwi się właśnie nad nowym FPP Sierra Dynamix, o nazwie Starsiege: Tribes.

• ZORK NA DVD

Activision wydało Zork: Grand Inquisitora na płycie DVD. Znajdziecie tam dodatkowo grę Zork Nemesis w wersji CD, sporo nowych sekwencji video w formacie MPEG-2 i parę innych bajerków.

• NOWOŚCI SIERRA STUDIOS

Oto daty premier gier, szykowanych przez tę firmę. Worldcraft Pro i Homeworld - zima 99. Gabriel Knight III i Team Fortress 2 - wiosna 99.

• INFANTRY

To strategiczna gra on-line byłych pracowników Virgina, którzy założyli własną firmę: Harmless Games. O Infantry wiadomo tyle, że - ogólnie - może się kojarzyć z Subspace, ale będzie dużo bardziej złożona i rozbudowana.

• DAJĄ ZA DARMO!

Kto? - Microsoft. Co? - dodatki do Flight Simulatora. Wystarczy tylko zajrzeć na www.zone.msn.com...

• BRAVEHART

O tej grze już kiedyś wspominaliśmy w newsach. Wiecie, że bazuje na słynnym filmie pod tym samym tytułem i będzie 3D nawalanką na rozmaitą broń, jednocześnie z elementami strategii (i to całkiem przyzwoitej). Będziemy mogli wcielić się w

Bliskie starcia z Rosjanami

Eech, czekałem na to - czyli na trzecią część Close Combat 3 - i prawie się już doczekałem. Premiera przewidziana jest bowiem na luty tego roku. Zanim jednak ów wiekopomny fakt będzie miał miejsce, poinformuję was czego możecie się spodziewać.

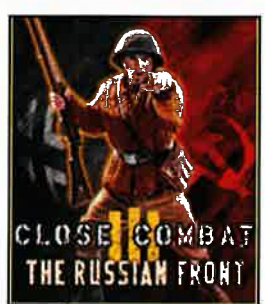
Mac Abra

Jednak na początek akapit dla tych, którzy nie wiedzą co to jest Close Combat. Otóż jest to jeden z tych RTSów (choć właściwsze jest określenie RTW - Real Time Wargame), które mają niewiele wspólnego z np. Red Alertem czy inną Dune 2000 (za wyjątkiem walki w czasie rzeczywistym) i w pełni zadowolą nawet rasowych strategów. Ale jednocześnie nie zniechęcą RTSiarzy! Po prostu w genialny sposób łączy

elementy obu gatunków i jednocześnie jest pozbawiona ich wad! Akcja kolejnych CC rozgrywa się w realiach II wojny światowej, a my wcielamy się w dowódcę oddziału żołnierzy. W skrócie: bardzo fajna symulacja żołnierzy. Pamiętacie 101 Airborne - no to wiedzcie, że gra niewątpliwie inspirowała się serią Close Combat.

OK. Walczyliśmy już pod Arnhem (CC2) i w Normandii (CC1). Trzecia część gry przenosi nas w odmienne realia frontu wschodniego. Co więcej, jej akcja obejmuje spory szmat czasu, bo lata 1941-45. Grać możemy naturalnie po stronie Niemców, jak i Rosjan, tak w misje solowe, jak i kampanie. Ściślej: oczekuje nas 27 historycznych bitew solowych, 16 większych operacji toczących się na kilku mapach jednocześnie (połączonych w Grand Campaign) i 15 typowych kampanii. W stosunku do dwóch pierwszych części znacznie powiększono mapy, dzięki czemu będzie można w większym niż dotychczas stopniu wykazać się zdolnością do strategicznych manewrów podległymi nam oddziałami. A tych będzie naprawdę dużo: 300 rodzajów jednostek, 100 odmian broni, 60 "gatunków" żołnierzy, 80 rodzajów pojazdów - w tym ogromna ilość czołgów, dział samobieżnych etc. Do tego dojdzie (nieobecna do tej pory) opcja wsparcia artyleryjskiego spoza mapy.

Kto gra w CC, wie, że jednym z jej atutów jest grafika (dźwięk też) i bardzo przyjazny system obsługi. W trzeciej części oba elementy ulegną (co logiczne) ulepszeniu: 16-bitowa paleta kolorów, mapy odtworzone na podst. zdjęć lotniczych z tamtych czasów itp., a interfejs użytkownika ma dodatkowo być jeszcze prostszy niż poprzednio! Nie muszę (chyba?) przypominać, że engine gry umożliwia wykorzystywanie ukształtowania terenu, że żołnierze obdarzeni są osobnymi charakterystykami i osobowościami, że AI komputera jest wysokie, że w miarę pokonywania kolejnych etapów kampanii rośnie nasza ranga, doświadczenie żołnierzy i ilość oddanych nam pod komendę ludzi itp. Ulepszeniu ma też ulec edytor scenariuszy. Będzie i multiplayer (LAN, modem, Internet), jednak tylko dla 2 graczy naraz. Wymagania gry nie są specjalnie wyśrubowane: P-133, 32 Mb (60 na HDD), Windows'95, CDx4 i karta graficzna, która wyświetla 800x600 w hi-colorze, w pełni wystarczy, by gra "chodziła" jak burza po rosyjskim stepie.



Co tu więcej gadać - po prostu aż trzęsę się na myśl o graniu w CC 3 i zachęcam tych, którzy jeszcze nie grali w żadną grę z tego cyklu by dali się skusić. ■

Close Combat 3: The Russian Front
Microsoft

Morskie potyczki

Miłośnicy bitew morskich (szczególnie tych bardziej współczesnych) nie są raczej rozpieszczani przez producentów gier. Od czasu do czasu zdarzy się coś, w co i tak z braku innych propozycji trzeba grać, i to wszystko. Niestety, nie mogę teraz napisać, że ta sytuacja się zmienia, że developerzy zabrali się za pisanie gier marynistycznych, ale mam przyjemność zapowiedzieć tytuł, który być może stanie się przełomem. A nawet jeśli nie, to na pewno warto będzie się z nim zapoznać.

YASIU

Żeby nie zostać posądzonym o rzucanie słów na wiatr, przekażę wam te informacje, które dostarczył nam producent Fighting Steel, czyli dość znana firma SSI. Otóż gierka ta ma być rozgrywaną w czasie rzeczywistym (nie panikujcie - tym razem to nic złego) symulacją bitew morskich toczących się między przeciwnikami różnej wielkości w czasie II wojny światowej. Odbywać się to wszystko będzie w całkowicie trójwymiarowym świecie cechującym się wysokim odwzorowaniem szczegółów. Każdy statek ma być osobno modelowany i pokrywany teksturami, żeby zapewnić jak najlepsze wrażenia wzrokowe. Cóż - tym razem producenci w zapowiedzi prasowej nie zalali nas obietnicami pełnych liczonych w czasie rzeczywistym multimediów. Ale dołączone screeny mówią wszystko - grafika będzie całkiem w porządku. Dość sprytnie ma być rozwiązany problem obserwowania akcji. Wiadomo, że gdy walczą dwa statki, nie ma wielkiego problemu z tym, co obserwować, ale przy większej potyczce może już być z tym problem. W Fighting Steel gracz będzie mógł obserwować akcję za pomocą ustawianych własnoręcznie kamer, a gra sama pomyśli o tym, żeby pokazać to co najważniejsze. Tyle tylko, że pomimo jej szczerych chęci, nie zawsze będzie możliwe dostrzeżenie tego, co byśmy chcieli. Nie jest to bynajmniej jakaś dziwna wada enigine gry; wprost przeciwnie, bo Fighting Steel ma bardzo dobrze odwzorowywać warunki pogodowe i oświetleniowe (blask rzucany przez płomienie, szperacze itp.).

Gracz będzie mógł wprowadzić do boju ponad dziewięćdziesiąt typów statków wybranych z arsenałów niemieckich, brytyjskich, amerykańskich i japońskich. A żeby miał co z nimi zrobić, autorzy przygotowali cztery klasyczne kampanie (dwie na Atlantyku i dwie na Pacyfiku) i niczym nie ograniczoną liczbę scenariuszy generowanych losowo przez komputer. Będzie też oczywiście edytor, dzięki któremu będziemy mogli stworzyć taką bitwę, jaka tylko nam się zamarzy. Będziemy też mogli wydać praktycznie każdy rozkaz, który nam wpadnie do głowy (bo w grze będzie tego sporo), a przy tym interfejs został tak zaprojektowany, żeby gracz mógł skoncentrować się na samej strategii, a nie nad tym, jak wybrać taką czy inną opcję.

Tyle obietnic - praktycznie same suche fakty i nie ma tu czegoś, co byłoby trudne do zrealizowania. Dlatego też możemy się spodziewać, że Fighting Steel będzie naprawdę dobrą grą. Na sprawdzenie tego przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać, ale wiadomo już, że jeśli FS będzie naprawdę dobra, będzie mogło w nią zagrać dużo ludzi - nawet posiadaczy słabszego sprzętu (pod tym pojęciem rozumiem P133, 32MB ram i 2MB kartę graficzną; już widzę te stosy listów od ludzi, dla których taka maszyna jest szczytem marzeń, ale trzeba spojrzeć prawdzie w oczy - coraz więcej osób może się już pochwalić taką konfiguracją, a Fighting Steel ma chodzić całkiem znośnie nawet przy niej).

Cóż, jak to będzie, zobaczymy, ale mam nadzieję, że znowu będę miał okazję pograć sobie w grę, gdzie główną melodię grają wielkie działa, a przygrywają im do tego delikatne wystrzały poczwórnych Oerlikonów ;). A właśnie - jeśli już wspomniałem o sprzęcie przeciwlotniczym, to muszę z przykrością zauważyć, że nigdzie w press-packu nie było niczego o lotnictwie, a przecież podczas II wojny światowej było ono bardzo ważnym elementem morskiej strategii! Mam jednak nadzieję, że to tylko zwykłe przeoczenie, i że będę mógł na własne oczy zobaczyć, jak srebrny samolot z czerwonym kołem wymalowanym na skrzydłach wbija się w kadłub mojego statku flagowego. Oj... pora kończyć, bo chyba zaczynam bredzić. Tak więc ahoj - do zobaczenia na morzu ;). ■

Fighting Steel
SSI

Zupełnie Nowe!

dowódców klanów, w multiplayerze siekać się będzie do 12 graczy naraz, mając do dyspozycji około 20 typów jednostek (w tym machiny oblężnicze). Praca idzie pełną parą, Eidos jest pełen optymizmu... a my popatrzmy na obrazek. Premiera gdzieś w połowie tego roku!

• SEPTERRA CORE

Monolith będzie oficjalnym "publikatorem" CRPGowej gry Septerra Core, która powinna ucieszyć również fanów anime (a to z racji specyficznej grafiki).

• PACKI

Pojawią się niedługo nowe oficjalne data-dyski do Starcrafta i Total Annihilation. Starcrafta uzupełni WizardWorks zestawem o nazwie Retribution. Oto na pewnej planecie odkryto artefakt o potężnej mocy. Wszystkie rasy chcą go mieć... W efekcie mamy 30 nowych misji w trzech kampaniach i ponad 100 map w trybie multi. Ponadto każda misja może mieć kilka alternatywnych celów, zaś w grze pojawią się nowe jednostki. Z kolei data-dysk do TA nosi nazwę Commander Pack. Ten jednak będzie kompilacją samej gry oraz dwóch poprzednich zestawów (Core Contingency i Battle Tactics), a jako bonus dodano prawie 300-stronicowy poradnik taktyczny!

• HORROREK Z MINDSCAPE

Gra nosi tytuł John Saul's Blackstone Chronicles i właśnie trafiła do sklepów. Bazuje ona na jednym z horrorów Johna Saula (dobry, ale niezbyt u nas znany autor horrorów) i jest bardzo mroczną przygodówką, dziejącą się w czasach gdy koloniści z Anglii jeszcze nie wiedzieli, że kiedyś będą Amerykanami i po prostu walczyli o przetrwanie...

• KOLEJNE BATTLEGROUNDY

Trochę ucichło o tym cyklu gier strategicznych... ale Talonowcy nadal robią swoje. Battleground 9. Chickamauga (znowu wojna secesyjna?! litości!!!) właśnie kończy się testować, a w planach już 10 część cyklu, czyli Wagram (wojny napoleońskie, jakby ktoś nie kojarzył).

• INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

Imprezka ta odbędzie się w dniach 16-18 marca tego roku. Mówiąc ściślej będzie to część Game Developers Conference Expo, która będzie miała miejsce w San Jose Convention Center. Kto wie, może tam zajrzymy?

Zupełnie Nowe!

• QUAKE 3

No cóż, to nadal tylko screen... no ale fanów Quake na pewno zainteresuje jak będzie wyglądała trzecia część ich ukochanej giery...

• NOWY PRO PINBALL

Nazywa się Pro Pinball: Big Race. Ponoć charakteryzuje się bardzo obszernym menu konfiguracji gry, które na dodatek ma być skrajnie... przyjazne, tj. proste w obsłudze. No i dobrze, choć kto sobie nie dał rady z konfiguracją jakiegokolwiek pinballa?

• KTO MIECZEM WOJUJE...

Chętnie zapoznam się z dodatkiem do Die by the Sword. Pack nosi nazwę Limb from Limb. Pojawiają się tam nowe postacie z charakterystyczną tylko dla siebie bronią i stylem walki, 4 nowe areny oraz nowe tryby multiplayera (Arena, King of the Hill, Ogre Hockey (!) itp.).

• BLIZZARD WIN!

W sądzie. Tj. Blizzard oskarżył twórcę nieoficjalnego packu do Starcrafta, firmę Microstar, która wydała Stellar Forces, o naruszenie ich praw autorskich. Sąd przyznał rację producentom Starcrafta. Sprzedaż packa została wstrzymana, a istniejące egzemplarze zniszczone. Dodatkowo Microstar musi zapłacić odszkodowanie (wysokości nie podano). No cóż, graczom pewnie zrzedły miny? A na pewno dotyczy to ludzi z MicroStar. To już drugi przegrany proces w ostatnim czasie!

• DELTA FORCE I KRÓL

Novalogic planuje wzbogacenie gry Delta Force o opcję rozgrywki multiplayerowej Team King of the Hill.

• ENEMY ZERO

Sega PC wypuściła właśnie grę Enemy Zero - interaktywną grę rozgrywającą się w kosmosie, z Laurą Lewis w roli głównej. Nie dość, że LL jest ładna, to jeszcze ma niezły pomysłunek - a musi tak kombinować, by ocalić siebie, swój statek i 7-osobową załogę, zaatakowanych przez agresywnych Obcych. Co gorsza, te istoty są... niewidzialne! Muzykę skomponował Michael Nyman, nagrodzony za muzykę do filmu "Fortepian". Ponoć ta gra ma przypominać skrzyżowanie Predatora z pierwszym Obcym!

• EIDOS NA ZAKUPACH

Chłopaki sprawili sobie niezły świąteczny prezent, wykupując firmę Crystal Dynamics za blisko 50 mln $. Crystal Dynamics pamiętacie zapewne z gier o Gexie i Gecku (sympatyczne jaszczurki), jak i Legacy of Kain: Soul Reaver, Akuji the Heartless oraz The Unholy War.

• STAR WARS NA N64

Cóż, miłośnicy SW chyba zaczną rozglądać się za konsolami Nintendo 64. Nintendo dogadała się bowiem z LucasArts i na tę konsolę pojawi się sporo

Sępy na niebie

Aż chciałoby się powiedzieć: "rozwalą Was sępy i wrony" :). Nowa gra dystrybuowana przez TopWare ucieszy na pewno tych, którzy "jarali" się niedawno recenzowanym Missing in Action (M.I.A). Tu też siadamy sobie za sterami helikoptera bojowego i grzmocimy do bólu palców we wszystko, co widzimy na ekranie. (Tym, którzy nie znają M.I.A., podpowiadam, że giera jest ambitną strzelaniną, a nie symulatorem.) Ale po kolei...

UGLY JOE

Początek lat dziewięćdziesiątych zakończył okres "zimnej wojny". Jednak po rozpadzie bloków politycznych i militarnych nastąpił okres konfliktów regionalnych, które wymknęły się spod kontroli organizacji międzynarodowych i wielkich mocarstw. Zaniepokojeni rozwojem sytuacji wybitni politycy, ludzie interesów i wysokiej rangi wojskowi postanowili stworzyć niezależną tajną ponadnarodową organizację, która prowadzi mediacje pomiędzy zwaśnionymi stronami. W związku z tym, że nie zawsze rozmowy przynoszą wymierny skutek, została powołana tajna militarna grupa do szybkiego i militarnego reagowania... Grupa ta została stworzona z weteranów różnych wojen, najemników o nieskazitelnej opinii i morale, którzy są w stanie wykonać każde powierzone im zadanie. Wyposażeni są w środki szybkiego reagowania zakupione z pieniędzy różnych sponsorów, pozwalające im działając incognito niszczyć przeciwnika. Komando za pośrednictwem swojego sztabu w uzgodnieniu ze swoimi założycielami otrzymuje zadania do wykonania od instytucji lub agend poszczególnych rządów, koncernów ponadnarodowych oraz różnych organizacji. Zadania te są tajne i generalną zasadą jest, że nikt nie może dowiedzieć się kto jest zleceniodawcą. W przeciwnym wypadku mogłoby dojść do nieobliczalnych konfliktów na arenie międzynarodowej.

Podstawowym uzbrojeniem naszej grupy jest bojowy śmigłowiec Vulture. Duża siła ognia (działka 20 mm, pociski rakietowe, bomby kasetowe, napalm etc.), potężny pancerz, niezła zwrotność... Piękna maszyna! Tym bardziej, że w miarę upływu gry można ją upgrade'ować (tj. wykonując misję, otrzymujemy ileś tam punktów, za które dokupujemy dodatkowe wyposażenie). Możemy więc zwiększać grubość pancerza, dodawać nowe rodzaje uzbrojenia, zmieniać (na większy) kaliber działek, a także modyfikować ich szybkostrzelność i moc penetrującą pocisków. A do tego dochodzą jeszcze dopalacze.

Miałem okazję popykać w betawersję, więc mogę się podzielić swoimi wrażeniami. Grafika (z akceleratorem) jest po prostu cool, na pewno nie gorsza niż w MIA, a momentami nawet lepsza (po prostu obiekty - pojazdy wroga itp. - są większe i bardziej dopracowane; tak pod wzg. wyglądu - duża ilość detali, jak i poruszania się). Muzyki i oprawy dźwiękowej po prostu nie ma się co czepiać. W mutliplayera nie pogrywałem - ale wiem, że jest dostępny. A grywalność... heeej... Naprawdę trudno się oderwać! Lot na niskim pułapie i atak na wrogi konwój to coś, co na długo pozostaje w pamięci. Jak na grę akcji - wrażenia niesamowite. A jeszcze bardziej niesamowita jest cena, która - jak zresztą praktycznie każdy produkt TopWare - dostosowana jest do naszych kieszeni i będzie nie wyższa niż 60 zł! Gra powinna pojawić się już w najbliższym czasie (za miesiąc - najprawdopodobniej - recenzja). ■

Vulture
TopWare

Hajime!

Ci, którzy mają jakiekolwiek pojęcie o japońskich sztukach walki, wiedzą, że "hajime" oznacza rozpoczęcie starcia. Ale nie liczcie na to, że będzie tu mowa o karate, judo, sumo, etc. Owszem - będzie o walczących Japończykach i będzie o walce - ale na dużo większą skalę. Shogun jest bowiem rasową grą strategiczną (mimo, iż to w sumie bardzo ambitny RTS), tyle tylko że rozgrywającą się w japońskich realiach.

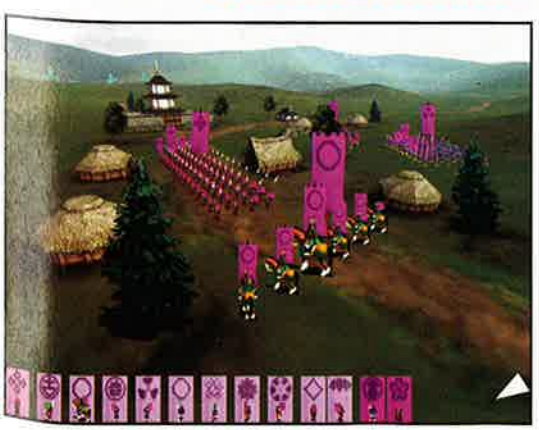
MAC "TOKUGAWA IEASU" ABRA

Ściślej, akcja toczy się w XVI wieku, podczas okresu określanego przez samych Japończyków "Sengoku Jidai", co można przetłumaczyć jako "czas wojen domowych". Oto rywalizujący z sobą daimyo (czyli wielcy feudalni panowie) ścierają się w morderczych i wieloletnich starciach, dążąc do zjednoczenia całego Nipponu pod swoim - szoguna - berłem.

Gra Shogun składa się właściwie z dwóch odrębnych (ale tworzących większą całość) elementów. Na poziomie strategicznym jest to w sumie symulacja państwa - także ekonomiczna. Wydobywamy surowce, uprawiamy szpiegostwo (i skrytobójstwa), zawieramy sojusze i rozbudowujemy militarny potencjał prowincji. Natomiast w skali taktycznej jest to coś, co można w sumie porównać do Mytha 2 (walka w 3D). Przy czym jednak tutaj mamy do dyspozycji znacznie większą ilość (i to znacznie liczebniejszych) oddziałów.

Bitwy, w czasie których na planszy są tysiące (!) wojowników nie należą tu do rzadkości. Ale jednocześnie nie wygląda to tak, że widzimy tylko ikonę, która symbolizuje np. 300 ludzi. Nie, widzimy tu każdego z bio-

rących udział w boju (vide Gettysburg Meiera) - ba, widzimy nawet jak każdy z nich walczy! (Niezłe jatki się tam dzieją...) A wszystko to kontrolujemy za pomocą przejrzystego i bardzo



przyjaznego menu. Nie brakuje takich smaczków, jak np. wpływ terenu na zdolności bojowe oddziałów. Przykładzik? Ukrywamy łuczników na skraju lasu i wróg, mimo iż spadają na niego chmury strzał, długo nie orientuje się, skąd jest atakowany. Albo stawiamy cały oddział na wzgórzu i wysyłamy wybranego z niego żołnierza na zwiady...

Skoro o żołnierzach mowa: mamy ich sporo odmian (coś koło 17). Samych samurajów (pieszych i konnych) jest kilka wersji, a tu jeszcze piknierzy, kusznicy i łucznicy, muszkieterzy, rozmaite odmiany kawalerii, mnisi - wojownicy, ninja, gejsze (!!!?)... Naturalnie każdy oddział posiada specyficzną charakterystykę (np. honor, doświadczenie). Autorzy zaklinają się, że AI komputera będzie - cytuję - "highly intelligent". A oznaczać to będzie (m.in.), że pozostawiona sama sobie jednostka będzie nadal czynnie uczestniczyć w bitwie i to analizując nasze poczynania, tak by podejmowane przez nią działania były zgodne z naszym planem akcji!

Do tego utrzymana w odpowiedniej konwencji oprawa graficzno-dźwiękowa, multiplayer, zmienne warunki atmosferyczne, klęski żywiołowe (pamiętajcie, że tam ziemia dość często się trzęsie), ponoć unikalna atmosfera, dużo sekwencji FMV, unikalne i urozmaicone krajobrazy, rozdzielczość rzędu 1280x1024, 30 "ramek" nawet na niezbyt szybkim sprzęcie, wykorzystanie akceleratorów, 16 daimyo do wyboru... Wiosną tego roku zobaczycie czy przesadziłem! W każdym razie Allor, Inquisitor i Gem.ini (nie wspominając o Naczelnym, który miał okazję pograć w beta-wersję) nie kryją zachwytu, podobnie zresztą jak autor tegoż tekstu... ■

Shogun. Total War
Dreamtime Interactive

Zupełnie Nowe!

gier osadzonych w świecie Star Wars. Na razie wiemy o trzech: pierwsze dwie będą bazować na najnowszej części SW: Star Wars: Episode I: The Phantom Menace. A ponadto pojawi się też nintendowy Rogue Squadron.

• MIDNIGHT GT RACING

Nowa giera z Rage Software to realistyczny symulator jazdy, w którym będziemy mieli do dyspozycji m.in. BMW M-Roadster, Toyota Supra Turbo, Toyota MR-2 Turbo czy Acura NSX (a to wcale nie koniec). Autorzy obiecują, że każde autko będzie zachowywać się dokładnie tak jak oryginał.

• ROZDZIELCZOŚCI SIN

To brzmi trochę skomplikowanie, ale spróbujcie zrozumieć ;). Ustawiając grę w 1152x864, uzyskujemy 1024x768. Natomiast ustawiając 1024x768, gramy w 960x720. Proste?

• NOWOŚCI OPTIMUSA

To: Chessmaster 6000 oraz Pięciopak'98. Ten zestaw za 149 zł oferuje: Clash, 3 Czaszki Tolteków, Zagadki Lwa Leona i Podwójne Kłopoty Buda Tuckera. Piąta gra to premia, czyli nówka. Jest to przygodówka opowiadająca o perypetiach międzygwiezdnego podróżnika o imieniu Gnap. Gość rozbił się... w chlewie na jakiejś zapadłej farmie. Hm... czyżby jakaś świńska gra? ;))

• EDYTORY MYTH 2

Do Myth 2: Soulblighter producent dołączy oficjalne edytory, które umożliwią modyfikację praktycznie każdego elementu gry - od leveli, po parametry jednostek (i tworzenie nowych oddziałów).

• MP4 JUŻ WKRÓTCE!

Wszystko wskazuje na to, że pod koniec roku zostaną zakończone prace nad specyfikacją formatu MP4 (w ramach MPEG-4 version 1). Będzie to zupełnie nowa jakość w dziedzinie kompresji dźwięku, standard oferujący niespotykane dotąd możliwości. W jego skład wejdzie pięć głównych elementów:

- kodowanie T/F (Time-Frequency) umożliwiające uzyskanie skompresowanego dźwięku z próbkowaniem 64 kbps bez straty jakości (odpowiednik obecnie stosowanego formatu MP3 przy próbkowaniu 128 kbps). Jak łatwo zauważyć, pliki MP4 będą dwukrotnie mniejsze od swoich poprzedników. Kodek opiera się na systemie MPEG-AAC (narzędzia obsługujące ten format znajdziecie na CD) z ulepszeniami zapożyczonymi z Twin VQ Yamahy.
- CELP (Codebook-Excitation Linear Prediction) - standard przeznaczony do kodowania mowy z próbkowaniem 6-24 kbps. 24 kbps-y zapewniają szerokopasmowe przenoszenie mowy z nieslyszalnymi zniekształceniami, przy 6 kbps-ach otrzymujemy jakość telefoniczną.
- PARA (Parametric coding) - bardzo duża kompresja dźwięku (zarówno mowy, jak i muzyki), od 2 do 24 kbps. Podobno możliwe jest nawet przesyłanie zrozumiałej mowy poniżej 2kbps, a już przy 16-stu jakość dźwięku jest całkiem zadowalająca.
- SA (Structured Audio) przeznaczony do kodowania dźwięku syntetycznego i efektów dźwiękowych o bardzo wysokiej jakości.
- TTSI (Text-to-Speech Interface) umożliwiający komunikację z innymi formatami dźwięku, jednak na razie nie określono jeszcze żadnych konkretnych powiązań.

Zupełnie Nowe!

Kodowanie dźwięku jest tylko niewielką częścią gigantycznego projektu, jakim jest MPEG-4. W założeniu obejmuje on wszystkie aspekty i etapy związane z tworzeniem, przesyłaniem i odbiorem informacji multimedialnych. Prawdopodobnie zrewolucjonizuje świat mediów (nie tylko komputerowych, lecz także telewizję, film itd.). Dzięki narzędziom oferowanym przez MPEG-4 będzie można bardzo efektywnie kompresować obrazy, sceny 3D, sekwencje animowane (naturalne i wygenerowane przez komputer), informacje przesyłane w Internecie i wiele innych. Format będzie zawierał elementy ułatwiające transmisję w sieciach lokalnych i globalnych, będzie też wykorzystywał najnowsze osiągnięcia techniki informatycznej (np. Environmental Audio - naturalistyczny dźwięk 3D) oraz zapewni możliwość rozszerzania o nowe - jeszcze nie istniejące. Bez cienia przesady można stwierdzić, że będzie to standard XXI wieku.

• NOWE PROCESORY

Jeżeli właśnie kupiliście nowiutki procesor, krzyk techniki, którego zazdroszczą Wam wszyscy znajomi, nie liczcie na to, że długo utrzymacie się z nim "na topie". Zapowiedzi producentów procesorów są bezlitosne: co parę miesięcy należy się spodziewać nowych modeli przewyższających poprzedników. Intel już w pierwszym kwartale 1999 roku zamierza wprowadzić na rynek procesor o nazwie kodowej Katmai taktowany zegarem 500MHz i wyposażony w technologię MMX drugiej generacji. Niewiele później na półki sklepów mają trafić modele Whitney, Tanner i Coppermine (ten ostatni będzie wykonany w technologii ścieżek miedzianych i przystosowany do pracy z szyną systemową 133MHz). Zwieńczeniem prac Intela ma być rewolucyjny Merced (pierwszy procesor Intela w architekturze 64-bitowej), którego premiera zapowiadana jest na rok 2000. Rok później należy się spodziewać drugiej generacji procesorów 64-bitowych o nazwie kodowej McKinley. W laboratoriach AMD wysoki stopień zaawansowania osiągnęły prace nad spadkobiercą rodziny K-6 procesorem K-7. Będzie to procesor zaprojektowany do pracy z wysoką częstotliwością (powyżej 500MHz) i bardzo szybką szyną systemową (200 MHz!). Poprawiona konstrukcja jednostki zmiennoprzecinkowej oraz wypróbowana już w K-6 technologia 3DNow! na pewno będą istotnymi atutami tego modelu. Także Cyrix nie zamierza pozostać w tyle i zapowiada na 99 rok premierę nowego układu M3 wykonanego w technologii 0.18 mikrona (obecnie standardem jest 0.25 mikrona). Podobnie jak K-7, będzie dysponował ulepszoną jednostką zmiennoprzecinkową i zestawem instrukcji 3DNow!, będzie również zawierał aż 11-sto stopniowy pipeline oraz ciekawe rozwiązania w zakresie obsługi pamięci cache (na przykład wykorzystanie cache L2 do przyśpieszania ładowania tekstur).

• MONITOR BEZ POKRĘTEL?

Nokia stworzyła specjalny zestaw oprogramowania DisplayWare, które umożliwia sterowanie ustawieniami monitora bezpośrednio z poziomu systemu operacyjnego. Jest to możliwe w przypadku monitorów podłączonych za pomocą złącza USB (Nokia jest producentem tego typu urządzeń). Użytkownik aplikacji DisplayWare będzie mógł regulować myszką wszystkie parametry wyświetlania korzystając ze specjalnie przygotowanych obrazów kontrolnych, będzie mógł także zapamiętywać wiele konfiguracji i przełączać je w zależności od potrzeb (warunki zewnętrzne, potrzeby konkretnych programów).

Kolejny wstrząs

Po wydaniu bardzo interesującego Thiefa, którego recenzja gdzieś się zresztą na stronach tego numeru znajduje, firma Looking Glass przymierza się ostro do kolejnego drobnego poruszenia światem tak zwanych FPP. Na horyzoncie czai się bowiem druga część kultowego połączenia przyszłościowej przygodówki, RPGa i shootera z widokiem z oczu - czyli System Shock 2. A z informacji przez firmę rozpuszczanych niezbicie wynika, że o ile Thief świeżością i owszem pachniał, to tak naprawdę dopiero "dwójka" Shocka pokaże, na co ich na prawdę stać! W każdym razie należy przygotować się na coś rzeczywiście niezwykłego.

McDRIVE

Przepis na sukces jest przy tym na pierwszy rzut oka zastraszająco prosty: wzięto mianowicie starego Shocka, wyciągnięto z niego co lepsze kawałki, przełożono je do nowego pudełka i... gotowe. Tyle tylko, że po dokładniejszym wczytaniu się w materiały prasowe sprawy się lekko komplikują. Wprawdzie fakt czerpania z klimatu pierwszej części nikt nie neguje, ale z oprawą wyprawia się takie rzeczy, że aż się włosy na głowie jeżą.

Przede wszystkim sequel będzie rasowym RPGiem i to nie tylko dzięki możliwości swobodnego wyboru drogi. Przygodę rozpocznie bowiem tworzenie postaci! Tak, tak, jeśli ktoś pamięta Ultimy Underworld (nota bene, robione przez tę samą firmę...), to obecnie będziemy mieli do czynienia z czymś bardzo podobnym. Oznacza to oczywiście, że na początkowej kreacji się nie skończy, gdyż później, w miarę zdobywania doświadczenia, będzie można siebie doskonalić! To jednak nie wszystkie nowości. Wiadomo bowiem, że dobry RPG nie może się obejść bez czegoś w rodzaju magii. W "jedynce" naprawdę niczego takiego nie było, ale w dwójce - i owszem! Nazywać się to będzie sita Psi i ma jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę! Jakby samych podróży w cyberprzestrzeni znanych z pierwowzoru było mało...

Ale i na dodaniu Paroniki zmiany się nie kończą. Do listy je zawierającej dochodzi jeszcze bowiem bardzo rozbudowany system zarządzania ekwipunkiem oraz kooperacyjny multiplay. Zacznijmy od tego pierwszego. Czy informacja, że bronie będzie można samemu modyfikować czy zmieniać im amunicję nie brzmi zachęcająco? A jeśli dodam, że na ich opisanie użytych zostało około czterystu współczynników, określających na przykład ich odporność na ogień, lód czy wodę? Na mnie to w każdym razie działa jak cholera (wiecie, gorączka, drgawki i tym podobne przypadłości).

Zostaje jeszcze ten multiplay - na razie niewiele o nim wiadomo, ale jeśli zostanie zachowany klimat "jedynki" (a patrząc na Thiefa, można być o to spokojnym), to będzie to najlepszy sposób na wspólne spędzenie przy komputerze długich wieczorów w czasie ferii czy innej przerwy świątecznej! Zakładając, że wszyscy mają mocne nerwy, tudzież potrafią udzielić pierwszej pomocy nazbyt mocno "zatopionym" w atmosferze gry.

Na koniec wspomnę już tylko o oprawie graficznej, gdyż tego na pewno nie można było zostawić po staremu. Otóż o dobre samopoczucie nerwów wzrokowych dbać będzie The Dark Engine znany z Thiefa. Fakt, że na tle Unreala czy Shogo na kolana on już nie rzuca, ale i nie odrzuca, czyli lokuje się powyżej średniej. Poza niezgorszą grafiką, o nastrój dbać będzie również porządny dźwięk, który, mam nadzieję, zostanie prócz wsparcia dla DirectSound3D uzupełniony o rozszerzenia EAX. To by dopiero był totalny odlot!

Choć prawdę powiedziawszy i bez tego jest na co z niecierpliwością czekać.

System Shock 2
Looking Glass Technologies

Wojna gangów A.D. 2056

Od pewnego czasu z dużą dozą nieufności odnoszę się do produktów z logo Accolade. Firma ta zaś realizująca temat "ocierający się" o symulację samochodów budzi we mnie wręcz sprzeciw: zbyt wielkim szokiem były dla mnie ostatnio wydane Test Drive 5 i T.D. Off-Road 2. Dodam - tytułem wyjaśnienia - paskudnym szokiem: oto moja ukochana seria samochodówek, ten wywodzący się jeszcze z czasów Kalkulatorka synonim dobrej zabawy, tak potwornie rozmienia się na drobne. Ech, nic tylko siąść i...

GEM.INI

No nie: podobno chłopaki nie płaczą. Tym bardziej, że - jak się zdaje - Accolade ma szansę, by uwolnić się od tego niekorzystnego (również w wymiarze finansowym) skojarzenia. Szansą tą jest coś, co w gruncie rzeczy trudno scharakteryzować jednoznacznie jako symulator samochodów, lecz... TO tam również odgrywa swoją rolę - Redline: Gang Warfare 2056. Już tytuł sugeruje, czego możemy spodziewać się po kryjącej się pod nim treści: otóż to "coś" rozgrywa się w przyszłości i opowiada o wojnie gangów. I to wszystko? Skądże znowu! Najwspanialsze jest to, że masakr związanych z tą "przemiłą" wojenką dokonujemy tak jak zapewne działoby się to w rzeczywistości: bądź kryjąc się za pancerzem samochodu - zza kółka (coś a la Quarantine), bądź... na piechotkę - w perspektywie pierwszej osoby! Obydwa te sposoby zaś supportuje engine 3D o możliwościach porównywalnych do głośnego LithTech z Monolith i poniekąd Unreal - co już samo w sobie sprawia, że należy szerzej otworzyć oczy i dokładniej się Redline przyjrzeć. A to nie wszystko...

Co więc jeszcze może zaoferować nam, żądnym dobrej zabawy graczom tak - nie da się ukryć - ciekawe zestawienie dwóch wykorzystanych już wprawdzie, jednak wciąż rajcujących pomysłów? Przede wszystkim - właśnie dobrą zabawę: zabawę wynikającą w prostym stosunku przyczynowo-skutkowym z możliwości... niszczenia! destrukcji! anihilacji! niemal wszystkiego, co sprawia wrażenie, że się do tego "zbożnego" celu nadaje. Aby zaś możliwie jak najlepiej (choć stopień najwyższy przymiotnika "dobry" wydaje się być tu cokolwiek nie na miejscu :)) wypełnić to odpowiedzialne zadanie, otrzymamy możliwość posługiwania się około 20 różnymi pojazdami i - uwaga! - ponad 50 zróżnicowanymi tak możliwościami, jak i efektywnością skutków wystrzału - rodzajami broni. Jeśli zaś już o broni mowa - każdy z przeciwnych gangów - "Lepers", "Red Sixiers", "Templars" korzysta ze swego własnego, charakterystycznego właśnie dlań zestawu takowej! Ty nie masz podobnych obiekcji - siejesz zniszczenie za pomocą wszystkiego co tylko wpadnie ci w łapki!

Redline nie jest jednak kompletnie pozbawione fabuły. Przeciwnie: 12 pojedynczych misji, jakie oferuje gra składa się w ładniusią kampanię, której zwieńczeniem (i nie ukrywajmy - sensem gry) jest przejęcie władzy nad twoim "własnym" gangiem - "Company". Co ciekawe, w trakcie kampanii twoja postać będzie - na podobieństwo gier RPG - rozwijać się: uzyska możliwość korzystania z cięższych broni, zwiększy prędkość przemieszczania się (bez wspomagania silnika V12) i tak dalej... Udaremnić zaś twój śmiały zamysł próbować będą atakujący w sposób aż nazbyt przypominający żywych rywali kolesie, o których można powiedzieć jedno - AI staje się coraz lepsze! A zaprawdę powiadam wam - "żywych" odczuć, jakie miotają graczem (i bohaterem) podczas pieszej ucieczki przed samochodami "gangsterów", gdy słyszalny jest coraz głośniejszy ryk silnika i bliskie już miarowe eksplozje pocisków przeciwpancernych lecących w twoim kierunku, nie da się porównać do niczego co wydano do tej pory!

Nie od dziś jednak wiadomo, że jak FPP - nawet jeśli samochodowe - to tylko w m-player. I tu muszę zawieść... malkontentów (hi, AI ;)) - multiplayer jest! I to jeszcze jaki! Oczywiście - tradycyjny deathmatch (także w teamach) do 16 graczy naraz w LAN, oraz w NetAccolade i za pośrednictwem GameSpy - innymi słowy (tak to ujęli twórcy): czysta esencja wystrzeliwanki - i wy-autowianki! - przeciwników! He, przyda się umiejętność jeżdżenia poślizgami, oj przyda... Ale to nie koniec - dostępny jest również tryb Capture the Flag (yes!) - gdzie, co ciekawe, aby podnieść "flagę", trzeba będzie wysiąść z wozu! A - to również cytat z tekstu od producentów - zdecydowanie lepiej jest być wewnątrz, niż na zewnątrz. :)

Błyskawicznie podsumowując - Redline to będzie coś! Miłośnicy klimatów z MadMax oraz gier w stylu Road Warrior, może nawet odrobinkę fenomenalnej serii Interstate, nie powinni czuć się zawiedzeni. I choć dobry nastrój odrobinę psują zapowiadane wymagania sprzętowe: MINIMALNIE Pentium 200 i 32 mega RAM, ale... pozostaje jedynie westchnąć: cóż - takie czasy, i... przyzwyczaić się. A tak zupełnie na marginesie: czy naprawdę nie dało się TAK zrobić Test Drive'ów? ■

Redline
Critterion Software/Accolade

Zupełnie Nowe!

• MAM MAŁEGO?

IBM zaprezentował najmniejszy na świecie dysk twardy. Urządzenie zwane mikrodyskiem, jak sama nazwa wskazuje, jest małe (42.8 mm/36.4 mm/5 mm), a przy tym oferuje stosunkowo dużą pojemność - 170 i 340 MB. Mikrodyski znajdą zastosowanie przede wszystkim w przenośnych urządzeniach elektronicznych (kamery, aparaty cyfrowe, palmtopy) oraz w telekomunikacji. W porównaniu z dotychczas stosowanymi kartami pamięci FLASH, mikrodyski będą zapewniały znacznie większą pojemność i lepszy stosunek pojemności do ceny. Konkurencja dla pamięci FLASH jest tym groźniejsza, że nowe dyski IBM pasują do gniazd CompactFlash Type II wykorzystywanych powszechnie w istniejących już urządzeniach (można zresztą podłączyć je również do gniazda PC Card). Pierwsze mikrodyski znajdą się w sprzedaży detalicznej w połowie 1999 roku.

• PROPHECY GOLD

Wing Commander doczekał się wersji "gold". Zawiera ona dodatkowo add-on Spec Ops z nowymi misjami. Całość zajmuje 4 CD i zawiera około 100 misji.

• OPÓŹNIENIA

Wiadomo już, że premiera sequela Dungeon Keeper przesunie się z wiosny na lato tego roku. Powód - "doszlifowanie" opcji FPP w tejże grze. To nie koniec - dwie inne gry również zadebiutują dopiero w połowie 1999 roku. Są to: Messiah i Earthorm Jim 3D.

• PLASTIKOWE GRY

Jeśli macie ochotę, to Blizzard wypuszcza plastikowe figurki z gier Warcraft i Starcraft (w cenie rzędu 10$ za sztukę). Starcraft reprezentują: Protoss Zealot, Terran Marine i Zerg Hydralisk. Warcraft: Orc Grunt oraz Human Footman.

• GERALT W KOMPUTERZE

Metropolis ciężko pracuje nad komputerową wersją przygód wiedźmina Geralta. Data premiery nie jest

Zupełnie Nowe!

znana - ale raczej jeszcze nie w tym roku... Póki co, możemy tylko pokazać przykładowy screen. Wygląda... hmm... klimatycznie. Na zachodzie gra pojawi się pod tytułem Witcher.

• ULEPSZENIE RAINBOW 6

Autorzy tej znakomitej gry stworzyli, dla tych, którzy już z zamkniętymi oczyma przechodzą wszystkie misje, specjalny randomizer. Nie dość, że wygeneruje on nowy teren misji, to jeszcze namiesza z pozycjami naszych ludzi, zmodyfikuje ich umiejętności etc. Dodatkowo w program wbudowany będzie edytor misji.

• CENTIPEDE 3D

I oto kolejna gra z dawnych komputerów i automatów doczekała się remake (w 3D, jakże by inaczej?). Starsi pewnie pamiętają - po ekranie zasuwała wielka (i stale rosnąca) dżdżownica, zżerająca wszystko co można, a zadaniem gracza była jej eksterminacja. Przy czym trafienie w jej ciało powodowało zwykle podział na dwa mniejsze (póki co...) i równie głodne robale. Czy nowa wersja będzie równie grywalna jak oryginał, przekonamy się już wkrótce.

• COŚ DLA ŻOŁNIERZY?

Remington Top Shot, gra stworzona przy współudziale znanego producenta broni, firmy Remington, pozwala na podobno bardzo realistycznie odtworzone postrzelanie sobie z 20 typów broni. Autorzy wielki nacisk położyli nie tyle na samo strzelanie, co oddanie reakcji i charakterystyk rozmaitych typów oręża. Dostępne będą m.in. Kalasze, M-60, snajperki, strzelby, pistolety i rewolwery. Gra przeznaczona jest (głównie) dla trybu multiplayer i już powinna być w sprzedaży.

• AKCELERACJA DELTY

Delta Force to gra, która ma jedną irytującą wadę - brak obsługi akceleratorów, co przy fakcie, że gra jest w 100% w 3D wydaje się posunięciem wręcz idiotycznym. Producenci doszli do tego samego wniosku i obiecują patch, który zmieni ten stan rzeczy.

• SIMPSONOWIE I PENTIUM 2

Homer Simpson ma być głównym bohaterem reklamówek promujących Pentium 2! Wiadomo, iż w spocie P2 zastąpi mózg Homera - co zmieni tego losia w prawdziwego geniusza... Hm, teraz czekamy aż np. Beavis zareklamuje Celerona, a Garfield AMD K-6. :)

• WIELKI TWARDZIEL

Western Digital Corp. poinformowało, że właśnie wypuszcza na rynek HD-ka o pojemności 13 Gb. Wprawdzie po 25 Gb HDD z IBM nie robi to aż tak silnego wrażenia... ale przydałby się nam i taki. Nie dość, że duży, to jeszcze ponoć znacznie mniej awaryjny i szybszy niż typowy HDek...

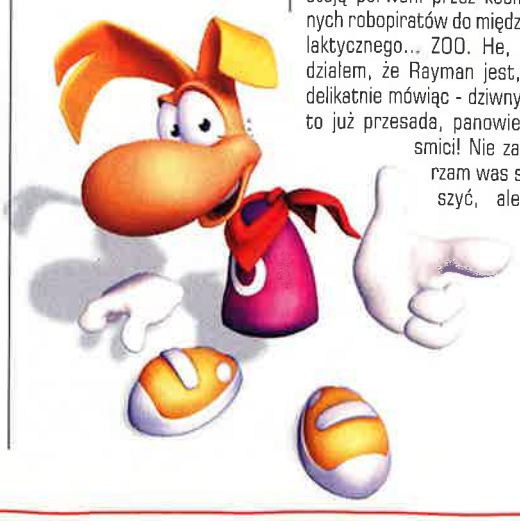
Wielka ucieczka

Zwolennicy dobrych, szybkich, kolorowych, przestrzennych - znaczy się: 3D - platformówek nie mają ostatnio łatwego życia. Nie pamiętam już kiedy pojawiła się na pecusiu jakaś giera, która realizowałaby wszystkie podane w pierwszym zdaniu warunki. Hm, czy to aby nie było w maju, może czerwcu? Czy to nie był Croc, następnie Gex, a później... długo, długo nic! No, panowie producenci. Może to zabrzmi dziwnie, ale niektórzy chcą dobrze się bawić! Co jest? - w co mam grać? w bierki?!

oznacza wojnę! My, gracze platformówek nie znosimy przymusowych przestojów. Rayman zresztą też nie. Nic zatem dziwnego, że natychmiast rusza w drogę, której zwieńczeniem

GEM.INI

Na szczęście nie będzie takiej potrzeby. Zbliża się bowiem powoli koniec posuchy! Pierwszym jego zwiastunem ma być - panie, panowie, proszę o uwagę - Rayman 2: The Great Escape, czyli nic innego jak sequel fantastycznego Raymana! Sequel - czyli część druga, nie doróbki do części pierwszej, w jakich ostatnio odgrywał główną rolę Rayman - te wszystkie designery i "matmy, i polaki", ech... Nie, tym razem będzie to całkowicie nowy projekt! Oczywiście nadal pierwsze skrzypce odgrywa nasz dzielny, nadal cokolwiek nie poskładany do kupy, nadal nieprawdopodobnie zabawny stworek, lecz nie mniej ważną rolę odegra drugi bohater, wykorzystywany w wielu innych produkcjach tego typu - w Sonicu, Crocusiu i tak dalej: Trójwymiar! I to jeszcze jaki!



Tak, tak - wreszcie i Rayman przestaje być płaski niczym kartka papieru! Oczywiście ta cudowna przemiana nie objęła jedynie jego postaci - również i świat stał się miejscem, w którym można by bez problemów zamieszkać! No, nie do końca - biorąc pod uwagę okoliczności i charakter planety... Uch, najprościej mówiąc - nasz bohater oraz trójka jego przyjaciół zostają porwani przez kosmicznych robopiratów do międzygalaktycznego... ZOO. He, wiedzialem, że Rayman jest, no, delikatnie mówiąc - dziwny, ale to już przesada, panowie kosmici! Nie zamierzam was straszyć, ale to będzie rozniesienie w strzępy gildii kosmopiratów. To jednak nie będzie proste: po drodze, nie dość, że zmuszony zostanie do pokonania trudności związanych z planszami i ponoć niesamowicie inteligentnymi przeciwnikami (nie tylko piraci, ale i również piranie, dwunogie rakiety, ba! kurczaki zombie; że nie wspomnę o integralnym składniku mieszanki wybuchowej zwanej popularnie platformówkami - Big Bossach), nie dość, że będzie musiał pozbierać przyjaciół, ale dodatkowo znaleźć składniki cudownej zupy, mocy której umożliwi wykonanie nadrzędnego celu!

Na szczęście nie tylko ów niezwykle krzepiący posiłek będzie dopomagać naszemu bohaterowi "na wojennej ścieżce". Oprócz niego niezwykle istotną, choć drugoplanową rolę odegrają jego odnalezieni przyjaciele: Clark wspierać będzie siłą, śliczniutka Ly - zręcznością; a Globox - hmm... I jeszcze coś; choć może należałoby napisać:

ktoś. To... Ręka Raymana. Już wcześniej potrafiła wykonywać rzeczy, o jakie nigdy nie podejrzewałbym części ciała, ale... Ale jak się okazuje, tamto to było nic! Teraz bowiem - w razie potrzeby - posłuży i jako pochodnia (a co!), grabie (do zagrabiania :)), wreszcie będzie odwracać uwagę przeciwników, pukając ich w plecy w czasie gdy nasz super-heros wskakiwać im będzie na głowę. Ech, czemu ja nie mam takiej ręki... I takiego wyskoku dosięźnego.

Co jeszcze? Najważniejsza z informacji: superszybka, superpłynna (minimum 30 klatek animacji na sekundę) akcja, przy której tempo Crocusia można przyrównać do astmatycznego ślimaka okraszona 75 minutami tętniącej muzyki; słowem: będzie aż za fajnie! A w jakich sceneriach!... Ho, ho - tak fenomenalnie zrealizowanych plansz jeszcze nie widziałem! A te wszystkie sposoby, w jakie Rayman pokonywać będzie te światy - ho, ho: oczywiście za pomocą swoich dziwacznych, jakby samodzielnych w stosunku do korpusu nóżkach, wirnika z włosów (a wiecie, że ja zawsze byłem pewien, że to jego uszy?), na magicznych liściach, a nawet - tu uwaga - na jednym z przeciwników - dwunogiej rakiecie! Che, Che - to trzeba zobaczyć!

A zobaczyć wręcz trzeba, gdyż wszystko to razem złożyć ma się w ponad 40 godzin czystej, nie zmąconej niczym (za wyjątkiem może snu i czasem jakichś posiłków :)) super-wciągającej, extra-humorzastej gry. Co ciekawe: gry danej nie tylko użytkownikom blaszaków - UbiSoft zamierza przeprowadzić atak na wszystkich frontach: obok wersji na PC, Rayman 2: The Great Escape pojawi się na Nintendo 64 i Sony Playstation. Che, che: Rayman symbolem porozumienia. A zatem: raymanfani wszystkich platform - łączcie się!

Rayman 2: The Great Escape
UbiSoft

Asy w rękawie Electronic Arts

Gra o złote gacie

Nieraz już pisaliśmy o nietypowych akcjach promocyjnych organizowanych przez producentów gier. Szczególnie jednak ostatnio nasilają się ciekawe wydarzenia promujące nowe tytuły. Nie mam tu na myśli jakichś ekscesów w rodzaju fingowanych komunikatów o śmierci Johna Romero, są bowiem inne, skuteczniejsze sposoby.

ZBIGNIEW BAŃSKI

Firma Electronic Arts zna się na marketingu i zna się na sprzedawaniu dobrych gier. Stąd pewnie wzięła się idea zaproszenia do Londynu tylko wybranych dziennikarzy ze wszystkich krajów Europy na prezentację tych gier, które ukażą się w sprzedaży w pierwszym kwartale 1999 roku. Dla gry termin wydania w pierwszym kwartale to jak dla sportowca zajęcie 4-tego lub 5-tego miejsca: niby blisko podium, a jednak porażka. Przecież święta to czas, w którym najwięcej gier trafia wprost do napędów graczy i łatwo zginąć w tłumie tytułowi, który nie zmieści się na półkach sklepowych. A może właśnie na odwrót? Może właśnie start po gorączce zakupów daje szansę odkrycia wszystkich walorów? Zobaczymy. Tak czy siak, w założeniach spotkanie miało doprowadzić do bezpośredniej konfrontacji braci prasowej z ludźmi z Westwood Studios, Accolade i Rebellion. W Polsce wybór padł na CD-Action. Poczuliśmy się wyróżnieni. A więc spakowałem walizkę i tyle mnie było widać w redakcji.

2 grudnia o godzinie 10.00 rano zameldowałem się w miejscowości Langley pod Londynem. W siedzibie Electronic Arts. Pobyt w EA trwał 3 dni i był wypełniony po brzegi ostrym giercowaniem. Nie ma żartów. Wyobraźcie sobie tylko: 20 osób, w tym jedna dziewczyna z Grecji :-), żądnych grania, wystawionych na intensywne działanie impulsów z takich gier jak: Lands of Lore III, Redline, Slave Zero, Shogun i, uwaga (werble i fanfary proszę!), Aliens versus Predator. Może jeszcze nie wszyscy czują ten klimat, bo są na tej liście absolutne nowości, ale zapewniam Was, że zestaw tytułów podanych powyżej podniesie poziom adrenaliny w żyłach niejednego gracza w bardzo niedługim czasie. O niektórych z nich napiszę w tym artykule, inne, oddzielne opisy znajdziecie w dziale W produkcji.

Lands of Lore III

Zacznijmy od Lands of Lore III. Musicie wiedzieć, że gra powstaje w Westwood Studios i to w Stanach Zjednoczonych (jak zresztą większość dobrych tytułów). Chłopaki musieli zrobić sobie niezłą wycieczkę, żeby spotkać się z nami w Londynie. Było warto, bo gra zapowiada się wyjątkowo obiecująco. Wszyscy zapewne znacie dwie pierwsze części gry, która fanom RPG tak bardzo przypadła do gustu. Zdania są podzielone co do tego, która część odniosła większy sukces. Jedno jest pewne - każda kolejna edycja wygląda coraz atrakcyjniej od strony graficznej. Zresztą prowadzący seans Lands of Lore III Louis Castle (zastępca szefa Westwood) sam przyznał, że: „kluczem do stworzenia świata, który na długo zatrzyma przed monitorami graczy, jest bogactwo szczegółów. Miasta nie mogą wyglądać na wyludnione i opuszczone. Trzeba je zapełniać postaciami, które wszystkim wydadzą się autentyczne. Zwierzęta nie powinny sprawiać wrażenia, że jedynym celem ich istnienia jest pożarcie cię na śniadanie, a prawdziwi ludzie przecież nie włóczą się, wyjąc jak obłąkani, całymi dniami po lochach bez wyraźnego celu i powodu". Dlatego zapewne bardzo poprawiono stronę wizualną gry w stosunku do poprzedniczek.

Przebudowano od podstaw engine, żeby mógł w pełni obsługiwać akceleratory graficzne. Nie jest to bez znaczenia w czasach, kiedy każda dobra gra może poszczycić się niezwykłymi efektami świetlnymi, doskonałymi teksturami i animacjami. LoL III nie pozostanie pod tym względem w tyle, a może nawet wyprzedzi innych, ponieważ wprowadzono tu kilka rzeczy typowych nawet dla innych gatunków (na przykład zwolennicy gry akcji czy FPP powinni poczuć się dowartościowani możliwością pojedynków jeden na jednego z bardzo wymagającymi potworami i to z wykorzystaniem bardzo ciekawej broni oraz potężnych czarów). Zaawansowana technologia voxelowa (nad którą w pocie czoła pracowano w Westwood przez ostatnie 3 lata) sprawi, że postacie będą wyglądać naprawdę realnie i to całkowicie w 3D. Muszę przyznać, że gra rzeczywiście wyglądała bardzo atrakcyjnie na olbrzymim monitorze. Louis dwoił się i troił, odpowiadając na pytania dziennikarzy.

Morał ze wszystkich odpowiedzi był taki, że mamy do czynienia z grą wyjątkową. Można się było tego spodziewać...

Poprawa atrakcyjności może oczywiście polegać na odwołaniu się do osiągnięć z przeszłości gier RPG. I tak też postanowili zrobić twórcy gry z ustawianiem opcji postaci. Według Louisa „jedną z bardziej ulubionych możliwości, jakie dają gry z gatunku role playing, jest określanie cech wybranej postaci". Żeby taka opcja mogła funkcjonować bez zarzutu, wprowadzono do gry gildie. Teraz gracz może wybrać dowolną z czterech gildii (albo każdą z nich od razu), żeby lepiej sprecyzować rozwój wybranej postaci.

A kim jest postać w grze? Cóż - zrządzeniem losu jest to człowiek, który w jednym i tym samym dniu odziedziczył tron i... stracił własną duszę. Zadanie polegać więc będzie na odzyskaniu duszy, przepędzeniu kreatur, które przywłaszczyły sobie to, co do nich nie należało i na ustanowieniu na powrót pokoju w kraju. Proste, prawda? Zwłaszcza dla jednego „bezdusznego" człowieka. Żeby osiągnąć te wszystkie cele, trzeba będzie wyruszyć ze świata Gladstone przez pięć różnych portali prowadzących do pięciu innych

wymiarów (a w każdym ubaw po pachy w towarzystwie „wesołych" stworzonek).

„Myślę, że story jest najważniejszym komponentem gry. Dobra fabuła dostarcza uzasadnienia do wszystkich poczynań postaci. Grywalność i grafika przyciągają gracza, ale dobry powód, dla którego trzeba zabić jeszcze tego jednego potwora albo rozwikłać jeszcze jedną zagadkę - to dopiero wciąga i nadaje sens grze! Dlatego w Lands of Lore III staraliśmy się tak powiązać ze sobą wszystkie elementy, by grywalność i grafika stanowiły doskonałą jedność z fabułą". Nic ująć i nic dodać do słów Louisa Castle'a.

A co takiego niezwykłego znajdziemy w Lands of Lore III? Zacznijmy może od dosyć dziwnych postaci towarzyszących bohaterowi (Familiars). W klasycznych RPG-ach postacie miały możliwość korzystania z pomocy Familiars (duchy), które wykorzystywały swoje umiejętności do tego celu. W LOL 3 gracze mogą wybrać dowolnego „duszka" z którejkolwiek gildii, do której akurat przystali. Oczywiście familiar nie staje się częścią grupy gracza. Działa raczej niezależnie. Charakteryzuje się swoimi hit pointami, umiejętnościami i może zostać zraniony, a nawet zabity.

Kogo my tu mamy?
A. Iron Golem - umie latać, atakuje wroga, szuka jedzenia;
B. Homunculus - lata, zbiera zioła i szpieguje;
C. Glitterfay - lata, zbiera manę, uzdrawia, znajduje jedzenie;
D. Shadow - umie latać, przeszukuje teren, słucha i... kradnie (a, nieładnie!);

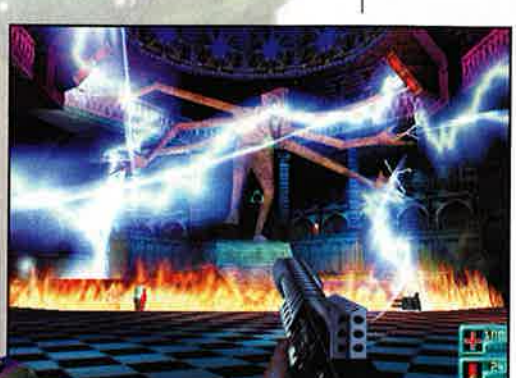
Bardzo ułatwi nam grę i życie sprytny interfejs. Z dużą łatwością będziemy manipulować ekwipunkiem, czarami oraz bronią. Umożliwi nam to wygodny pasek narzędzi. Można będzie zdefiniować skróty klawiszowe (hot keys) albo przeciągać i upuszczać ikonki - sławetne „drag'n'drop". Ponadto już w samym interfejsie mamy bezpośredni dostęp do kompasu, pamiętnika (zawiera notatki, objaśnienia, przepisy na magiczne mikstury, wyuczone czary, opisy przedmiotów i całą masę innych pożytecznych rzeczy) oraz wskaźników many/zdrowia, ikon statusowych czy licznika złota. Co jeszcze? Na przykład myszka wskazująca możliwości postaci, kiedy tylko kursor ustawimy nad terenem lub przedmiotem zainteresowania. Lista czarów, broni oraz inwentarza również wygląda nader interesująco. Oto kilka smaczków: Blades (ostrza) - czar sprowadzający ostrza na wroga; Mist of Doom - przywołuje nieumarłaków, którzy pomogą ci w boju; Pharmacopoeia ingredients - składniki alchemiczne używane do najrozmaitszych celów, i wiele innych ciekawostek.

Co można powiedzieć o tej grze w podsumowaniu? Po pierwsze Lands of Lore III znacznie wyprzedza swoje poprzedniczki walorami wizualnymi. Po drugie świat gry został tak rozbudowany, że podobno nie da się jej ukończyć w czasie krótszym niż 10 dni intensywnego grania (8 godzin dziennie) i po trzecie wreszcie - jest to jeden z tytułów, które starają się nadążać za duchem czasów, co w praktyce oznacza zastosowanie wszystkich dostępnych nowinek (motion capture, światła i cienie liczone w czasie rzeczywistym, voxelowe postacie i temu podobne) i nawet im się to udaje. Do tego warto dorzucić fakt, że gra zmieści się na czterech cedekach. To chyba sporo, nawet jak na 1999 rok (bo na pierwszy kwartał wyznaczono premierę).

Czy jest to więc gra, która zrewolucjonizuje roleplaye? Producent zapewnia, że tak. My jednak z dziennikarskiego obowiązku wstrzymamy się z ocenami do czasu recenzji pełnego produktu na łamach CDA.

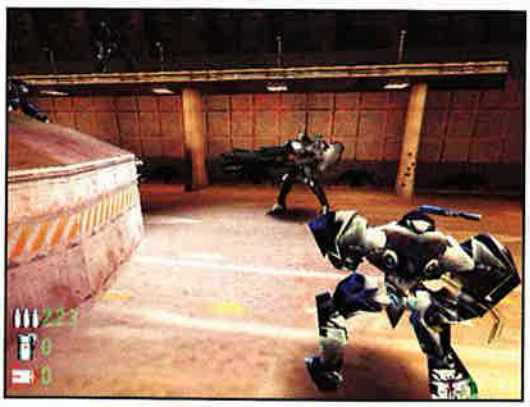
Redline, Slave Zero

Death Match - bez krwawych ofiar



Po obiedzie zaproszono nas na rozgrywki sieciowe w Redline'a. Opis gry zamieściliśmy w dziale W produkcji, więc teraz tylko parę słów o moich wrażeniach z walki sieciowej.

Ta akurat impreza ściągnęła wszystkich zaproszonych do sympatycznej kawiarni internetowej w centrum Londynu. The Playing Fields, tak brzmi jej nazwa, mieści się w piwnicach starej kamienicy. Jest to dobre miejsce do Death Matchów, ponieważ krzyki pokonanych w boju zawodników tłumią grube mury



historycznej budowli. Gospodarzem tym razem byli ludzie z Accolade. Okazało się, że przygotowanie pojedynku, to znaczy instalacja sieciowej wersji Redline'a, trochę musiało się przedłużyć, więc zaprezentowano nam jeszcze w tak zwanym „międzyczasie" gierkę Slave Zero.

Napisałem „gierkę", ale nie dlatego, że jest to pozycja o małym znaczeniu. Trudno jeszcze o takich rzeczach wyrokować na tym etapie produkcji. W ogólnych założeniach gra będzie wpisywać się w trend znany chociażby z MechCommandera czy Heavy Gear'a II, a nawet Shogo. Innymi słowy będą duuuuże roboty, dla których rozwalić samochód jednym uderzeniem, zmiażdżyć przechodnia czy nawet strącić gigantyczną łapą samolot z nieba to fraszka.

Slave Zero opiera się na nowym enginie Ecstasy. W teamie pracują znani weterani przemysłu rozrywkowego. Najgłośniejszy pośród nich to pewnie człowiek, który wywarł spory wpływ na gry Mech Worrior 2 oraz Interstate '76, czyli Matt Powers. Ecstasy umożliwia tworzenie olbrzymich światów z zaawansowaną animowaną grafiką.

Akcja gry toczy się w odległej przyszłości, w gigantycznych miastach pękających w szwach od nadmiaru mieszkańców i ich pojazdów. W stolicy urzęduje paskudny dyktator posiadający kontrolę nad tajemniczym źródłem energii. Gracz natomiast jest członkiem rebelii, któremu udało się „nieodpłatnie wypożyczyć" wysokiego na 20 metrów biomechanicznego robota zwanego Slave Zero. Wiadomo - trzeba będzie dołożyć dyktatorowi i ustanowić pokój. Po drodze zdezintegrujemy parę maszynek (między innymi czołgi). Gramy z perspektywy 3-ciej osoby. Gra kładzie szczególny nacisk na „rozmiar oraz interaktywność". Miasta imponują niebotycznymi budynkami, futurystycznymi samochodami, maszynami latającymi, natomiast Slave Zero zachwyca możliwością ciskania we wrogów tym wszystkim, co porusza się po ulicach.

Będzie można pograć sobie w sieci i to w 16 osób (przez LAN, modem, NetAccolade i Internet). Ale uwaga: minimalne wymagania sprzętowe dla tej gry to Pentium 200 z akceleratorem. Nie ma lekko - z nowym rokiem będzie potrzebne poprawienie domowego sprzętu. To już chyba ostatni dzwonek.

No, ale to miał być tylko wstęp do Death Matcha. Dziennikarze kontra chłopaki z Accolade. Jak już zapewne wiecie z opisu na początku CDA, Redline to w zasadzie samochodówka. Nie będzie jednak tak prosto jak w zwyczajnej ścigałce. W sieci przeciwnicy nie tylko się z nami ścigają, oni chcą nas fizycznie wykończyć! Gra wymaga sporej zręczności, ponieważ przeciwnicy poruszają się szybko i manewrowanie samochodami nie jest takie łatwe. Pojedynek odbywa się na specjalnej arenie ograniczonej z każdej strony pionowymi murami. Mamy tylko jedno wyjście - gnać przed siebie, zbierać amunicję i broń, no i... nie dać się trafić.

Aliens versus Predator

Ekskluzywny przedpremierowy pokaz najlepszego asa z rękawa Electronic Arts, czyli gry Aliens vs. Predator w kinie Minema Cinema sąsiadującym ze słynnym londyńskim miejscem do spacerów - Hyde Parkiem - był punktem kulminacyjnym prezentacji zorganizowanej przez EA. Na spotkanie ściągnęli nawet recenzenci gier mieszkający i pracujący w Anglii, oraz rzecz jasna przedstawiciele firmy Rebellion i Fox Interactive. Pominę milczeniem tak zwane coctail party na stojąco, podczas którego kazano nam biednym sączyć szampana i zagryzać owocami morza, i które miało nas pewnie pozytywnie nastroić do pokazu.

Drzwi wejściowych do kina pilnowali żołnierze z amerykańskiej piechoty morskiej (oddział specjalny do kolonizowania obcych planet), przynajmniej za takich się podawali. Wpuszczali tylko posiadaczy rzeczonych majtek z zaproszeniem. Wszedłem.

Po „skromnym" poczęstunku wprowadzono nas do odpowiednio wyposażonej i dostosowanej do okazji sali kina Minema Cinema. Na fotografiach widać wyraźnie tematyczne akcesoria. Tak, tak - to właśnie ten sam Obcy znany z filmu!

Po krótkim oficjalnym wstępie show ruszył pełną parą. Ci z Was, którzy mieli szczęście oglądać filmy Aliens oraz Predator 1 i 2, wiedzą, że są to pozycje filmowe, obok których nie przechodzi się obojętnie. Firma Fox Interactive naturalną koleją rzeczy jest właścicielem praw do muzyki i elementów wizualnych z obu tytułów. Stąd właśnie zrodził się pomysł gry łączącej fabuły z dwóch różnych produkcji i dlatego pokaz tak bardzo przypominał seans kinowy.

Zgodnie z zapowiedziami chłopaków z Rebellion (mających swoją siedzibę w Oxfordzie), „ta przerażająca w treści kosmiczna strzelanka FPP na pewno wystraszy nawet najbardziej zaprawionych w boju graczy. Najodważniejsi pękną". Prezes Fox Interactive zapewniał dodatkowo, że „AvP daje graczowi możliwość zmierzenia się ze strachem na trzy różne sposoby, zależne od tego, w kogo zamierzamy się wcielić". Mamy do wyboru Obcego, Predatora i Marines (dzielnych żołnierzy amerykańskich). To chyba jasne, że celem każdej z postaci nie może być wykonanie tego samego zadania. Ich misje są sprzeczne ze sobą i na tym właśnie polega cała zabawa.

Zbudowany od podstaw engine 3D daje niemal nieograniczone możliwości ruchu. Szczególnie widoczne to jest w przypadku Obcych, którzy jak wiadomo mogą swobodnie poruszać się we wszystkich kierunkach i płaszczyznach (ze ścianami i sufitem włącznie). Można bez najmniejszych przeszkód przemierzać lokacje i wracać do miejsc wcześniej odwiedzonych. Często takie powroty są bardzo wskazane ze względu na rozwój wypadków i fabułę.

Jest w tej grze tyle ciekawych rozwiązań, że wymienianie ich wszystkich musi niestety brzmieć jak przytaczanie ogranych haseł reklamowych. Sorry, jeśli takie macie odczucia, ale czy to moja wina, że na przykład AvP modeluje zachowanie postaci i przedmiotów tak realistycznie, że rozpadające się na fragmenty obiekty czy granaty odbijające się od podłoża sprawiają wrażenie prawdziwych? Światło w grze jest bardzo dynamiczne: gracz może napawać się takimi widokami jak rozbłyski flar oświetlających ściany podczas lotu i cienie rzucane przez oświetlane obiekty. Niektórzy mówią nawet, że jest to ten rodzaj gry, dla którego właśnie stworzono karty Voodoo. Darlene Kindler twierdzi, że jeśli gra wydaje się straszna bez akceleratora, to dopiero np. 3DFx zaczyna nasyłać na nas Obcych z dziką furią i pasją.

Postacie poruszają się tak szybko, że przy każdym ich pojawieniu serce skacze do gardła i zaczyna łomotać jak dzwon Zygmunta (Zygmunt to kolega Petera Pana specjalizujący się w odlewaniu dzwonów).

Kiedy wybieramy rolę Obcego, mamy do zrobienia właściwie tylko jedną rzecz: przeżyć za wszelką cenę i przy użyciu wszelkich dostępnych środków (jadowita ślina topiąca metal, ogon i szpony potrafiące rozedrzeć na strzępy każdego żołnierzyka; najlepsza jest jednak tajna broń Alienów, która w mgnieniu oka zmienia ich w Xenoborgów). Śmiganie po ścianach z prędkością błyskawicy to dla nas pestka. Nie muszę chyba tłumaczyć, że Obcy mają inne zmysły i dlatego postrzegają wszystko inaczej? W miarę przechodzenia do kolejnych leveli potęga Aliena wzrasta. Na pohybel Marines i Predatorom!

Odważ się zostać Predatorem, a na początek dadzą ci „jedynie" ostrza zamocowane do nadgarstków i słynne działko naramienne z celownikiem laserowym. Uwolniono Cię przy sabotażu straży pilnującej statku kosmicznego i teraz im pokażesz. Weź się szybko do roboty, bo musisz odszukać swoją broń i części statku przejętego przez ludzi do badań. Namierz kumpli z bandy Predatorów (uwolnij ich albo godnie pomścij haniebną śmierć). Możesz widzieć w ciemności dzięki podczerwieni, sam pozostając niezauważalnym. Daj im wszystkim popalić!

Cóż mogą w takiej sytuacji ludzie? Czy są bez szans? Tak mogłoby się wydawać, ale wystarczy, że gracz nazbiera dla nich odpowiednią ilość amunicji, a nie będzie tak źle. To prawda, że Obcy są szybsi, a Predatorzy potężniejsi i niewidzialni, ale co tam... Trzeba nam odnaleźć Taśmy z Danymi zawierającymi informacje o badaniach Pandora i rozkazy dla nas. Mogę zdradzić, że (zgodnie z fabułą filmu) najlepiej będzie nastawić zapalnik atomowy i wysadzić wszystko w powietrze. Tym sposobem zaraza (mnożenie się Obcych i ucieczka Predatora) nie rozprzestrzeni się po Wszechświecie. Niby tak, ale jak to zrobić? To przecież proste: broń masz potężną (wymyślne pukawki wszelkiego kalibru i mocy do oswajania Alienów i usypiania Predatorów razem z wizjerami i czujnikami do namierzania drani - na pewno wystarczą), a mapy same zaprowadzą cię, gdzie trzeba.

Co ja będę się tu rozpisywał. Wystarczy, że zainstalujecie sobie demo Aliens vs. Predator z naszego cover CD i sami się przekonacie, że gra jest niezła. Będziemy przez kolejne trzy numery zamieszczać dla Was nowe dema tej gry i pisać o postępach w produkcji, aż do recenzji gdzieś w okolicach kwietnia. Tym razem gracie z pozycji Marines. W następnym numerze znajdziecie się po stronie Predatora.

Zaczyna mi dramatycznie brakować miejsca, więc postaram się skończyć w kilku słowach. Wizyta w Londynie pokazała, że jesteśmy gotowi dla Was jechać wszędzie tam, gdzie dzieje się coś ważnego w świecie gier. Odległość nie gra roli. Powinien być to też kolejny sygnał, że pismo, które czytacie, liczy się w Europie. Będziemy ciągle nad tym pracować i zdobywać dla Was najświeższe LEGALNE informacje. ■

Sytuacja na arenie zmienia się błyskawicznie. Strome podjazdy, karkolomne zakręty, zakręcona grafika, możliwość potrącania czy nawet przejechania piechurów - to wszystko już było w innych grach - to prawda, ale liczy się dobra zabawa. Tego na pewno nie można odmówić pojedynkom w sieci, jakie oferuje nam Redline.

Zwycięsko z próby sieciowej wyszedł kolega po fachu (dziennikarz znaczy) z Włoch. W nagrodę odebrał butelkę porządnego koniaku, no i w świat poszła fama. Sława: to też coś w końcu znaczy. W sekrecie powiem Wam, że niekwestionowanym królem Death Matcha był syn głównego grafika z Accolade, 12-letni chłopak. Ciekaw jestem dlaczego...

Późnym wieczorem wróciliśmy do hotelu. Po drodze Chloe Rothwell, specjalistka od kontaktów z prasą w Electronic Arts, wręczyła nam niecodzienne zaproszenia na pokaz Aliens versus Predator. Dlaczego niecodzienne? Były to potężnych rozmiarów... męskie gacie ze specjalną metką. Treść zaproszenia na metce brzmiała mniej więcej tak: „jesteś zaproszony na pokaz takiej to a takiej gry, w takim to a takim miejscu... aha, i nie zapomnij zapasowych majtek - będą ci potrzebne!". Chciałbym zakomunikować wszem i wobec, że powyższe majtasy mam zapakowane w worku (nie były mi potrzebne na pokazie - chociaż gra bardzo przypadła mi do gustu) i mogę je wysłać pierwszej chętnej osobie, która napisze do redakcji, że pragnie posiadać takie cudo. Na liście lub karcie pocztowej zróbcie dopisek: „Gra o Gacie".

AD 1602

Żywot kolonisty

Od dawna recenzja gry nie sprawiła mi podobnej przyjemności, jak w tym przypadku. Firma SUNFLOWERS przedstawia nam bowiem produkt, który - bez przesady - może zaspokoić gusta najwybredniejszych strategów i zapewnić im rozrywkę - jak mnie samemu! - na długie zimowe, zbliżające się niestety, wieczory.

EL GENERAL MAGNIFICO

Pisząc o graczach-strategach mam tu na myśli tych, którzy lubią budować od podstaw swoje imperium i w marzeniach bywają wodzami, politykami i wybitnymi mężami stanu, których liczne przykłady czerpiemy z kart historii. Przed ekranem kompa możemy stać się genialnymi politykami w stopniu zależnym tylko od pomysłowości naszej i twórców programu. W przypadku AD 1602 poziom zbliżenia się do rzeczywistości jest dość wysoki, dlatego

produkt ten polecilbym wszystkim, którzy pragną sobie porządzić. Ryzyko niewielkie... Wypadnięcie z zabawy nie grozi niczym poważniejszym, a w niektórych krajach dymisja polityka wciąż jeszcze może przybrać formę plutonu egzekucyjnego.

AD 1602 jest grą strategiczną w tym sensie, że - jak w Cywilizacji - trzeba budować własne imperium od podstaw. Zaczynamy w roku 1602, kiedy to grupka ambitnych ludzi pod twoim przewodem opuściła Stary Kraj i zabierając swój skromny dobytek na jeden statek, puściła się w podróż przez ocean. Na końcu długiej i niebezpiecznej tułaczki przedsiębiorczy pionierzy odkrywają archipelag żyznych wysp i... tu zaczyna się twoja rola.

Na początku dysponujesz tylko kilkunastoma ludźmi i tym, co kryją w sobie ładownie niezbyt dużego stateczku. Trzeba ci podjąć decyzję o rozpoczęciu osiedla, którego sercem i zaczynem będzie Faktoria... na szczęście materiały na jej budowę przywiozłeś ze sobą. Te jednak szybko się kończą... Masz też trochę ziarna na siew i narzędzi - na szczęście wyspa, na której wylądowałeś porośnięta jest lasami, w których znajdziesz i budulec, i zwierzynę łowną. Wysyłasz do roboty Drwali i Myśliwych, a na przybrzeżnych wodach możesz osadzić Rybaków, by łowili ryby. Kmiotkom każesz siać... I co dalej? Decyzje musisz podejmować sam i szybko, bo twoi osadnicy to ludek buntowniczy - raz już wsiedli na statek i odpłynęli (dowodzeni przez ciebie), mogą to zrobić ponownie, już bez twojej pomocy. Do wyspy wkrótce zaczną przybijać stateczki wolnych kupców - pierwej jednak powinieneś zbudować porządną przystań. Trud się opłaci, bo kupcy miewają na sprzedaż towary, jakich tobie brakuje. Chętnie też kupią od ciebie nadwyżki dóbr, które posiadasz - jeżeli oczywiście ustalisz rozsądne ceny. Nie uniezależniaj się jednak zbytnio od kupców, bo po pierwsze - nie kursują regularnie, po drugie - sprzedają dość drogo. Lepiej wyprodukować towar samemu.

Po pewnym czasie, kiedy twoja osada się nieco rozwinie, zaczną pojawiać się w niej inni wędrowcy, zwabieni sławą dobrobytu - możesz więc podejmować rozleglejsze prace i przedsięwzięcia - np. poszukiwania rud metali, cennych minerałów czy roślin... Znalazłszy kopaliny, możesz zacząć ich wydobycie i eksploatację - nie od razu wszakże, bo na wybudowanie kopalni, choćby odkrywkowej, trzeba mieć pieniądze, a i wiedza techniczna twoich osadników musi przekroczyć pewien poziom. Skąd pieniądze... z handlu - na przykład.

Rozpisuję się nad tym tak szczegółowo, by udowodnić wam, że gra w istocie świetnie naśladuje życie. W miarę rozwoju osady, rosną potrzeby jej mieszkańców, a ty zaś będziesz musiał je zaspokajać, budując szkoły, kościoły, tawerny, a nawet remizy strażackie - wszystko połączone siecią ekonomicznie rozplanowanych dróg. Jeżeli będziesz rządził kiepsko i nie dasz mieszkańcom satysfakcji, porzucą kwitnące miasto i pójdą sobie precz. Pieniądze na ekstrawagancje możesz czerpać z podatków - uważaj jednak, bo zbyt niskie podatki, owocujące na krótką metę zadowoleniem obywateli, mogą obrócić się przeciwko tobie. Ot, np. napadnie cię któryś z rywali - a tobie, trzeba trafu, zabrakło gotówki na uzbrojenie (i wyszkolenie) choćby kilkudziesięciu knechtów. Trzeba więc dobrze się zastanowić, jaką politykę fiskalną prowadzić i cały czas śledzić nastroje ludności (dobrze choć, że wieści o ich „humorach" masz za darmo).

Twoje dziedziny nękać będą niekiedy klęski żywiołowe, takie jak susza - której nie możesz przeciwstawić niczego - lub pożary (z tymi już jakoś można walczyć, trzeba mieć tylko strażaków), albo i rajdy piratów lub rozbójników.

Tych ostatnich najlepiej wieszać (szubienice szpecą krajobraz, ale wzmagają bezpieczeństwu handlu), ale z piratami da się niekiedy pohandlować, lub nawet zlecić im zadanie nękania rywali (na co znowu potrzebne są pieniądze!). W stosunkach z korsarzami dobrze jest jednak jednej ręki nie zdejmować z kolby muszkietu, bo zdradzieckie to plemię. Możesz też nawiązać stosunki handlowe z krajowcami, którzy wprawdzie niewiele mogą ci zaszkodzić, ale niekiedy potrafią pomóc w handlu, mają bowiem sporo złota, które będzie ci potrzebne. Choćby do budowy fortów, które są warunkiem sine qua non powodzenia całego przedsięwzięcia. Budując forty, pamiętaj jednak o zachowaniu właściwych proporcji pomiędzy wydatkami na wojsko i świadczeniami cywilnymi.

Handel w ogóle jest tu bardzo ważną sprawą, bo dzięki niemu zdobywasz potrzebne towary i pozbywasz się tych, których przydatność oceniasz niżej. Z niektórymi partnerami możesz zawrzeć umowy handlowe albo i sojusze - w takim przypadku dostawy towaru masz regularne, zwłaszcza jeżeli polecisz któremuś z okrętów wykonywanie stałych rejsów, albo jakiegoś Woźnicę namówisz, by zaczął kursować po ustalonym szlaku

handlowym. Krajowcy nie znają znaczenia ugody (wiadomo, dzikusy!) i z nimi nie da się ułożyć na stałe, podobnie rzecz się ma z piratami - handel z nimi to rzecz ryzykowna, nigdy bowiem nie wiadomo, czy „druga strona" sięgnie po kiesę czy po kordelas.

Pamiętaj też, że twoim celem nie jest podbój militarny całego archipelagu, a później świata. Masz rządzić sprawiedliwie i dla dobra obywateli - Dobro poddanych najwyższym prawem władcy. Czasy jednak są takie, że nie da się spokojnie handlować bez silnej armii. Gra posiada więc wątki militarne - włączając w to bitwy morskie i lądowe. Ale i w tym przypadku decyduje ekonomika - zastanów się, czy niekiedy nie opłaca się bardziej dać wrogowi w łapę i niech sobie idzie do diabła... Lepsze to czasami, niż długie i wyczerpujące boje, po których zwycięzcy zostanie wprawdzie sława, ale też sporo rachunków do zapłacenia.

Wszystkie te moje peany mają na celu jedno - udowodnienie, że gra jest doskonale pomyślana i niezwykle kształcąca. Gdybym miał jakiś wpływ na MEN, zaleciłbym ją jako obowiązkową pomoc naukową do nauki ekonomiki i historii - znakomicie ilustruje bowiem istnienie całej sieci powiązań i relacji, bez których nie ma nowocześnie funkcjonującego społeczeństwa. Wiem, że to brzmi jak fantastyka naukowa, wierzę jednak głęboko, że niedługo już przyjdzie czekać na to, by gry komputerowe trafiły do szkół jako pomoce dydaktyczne. Pomyślcie tylko... zadanie domowe z Settlersów... Hej...

Grę można - i nawet trzeba - zacząć od kilku misji treningowych, podczas których poznajemy wszelkie współzależności i sposób sterowania grą. Misje treningowe pomyślano tak, by wprowadzały gracza stopniowo w tajniki sprawowania władzy: początkowo musisz rozbudować osiedle, potem zająć się handlem i dyplomacją, a na koniec bitwami na morzu i lądzie. Przede wszystkim zaś masz poznać interfejs gry. Ten ostatni początkowo może się wydać skomplikowany, potem jednak okazuje się tak naturalny, jak wyciągnięcie dłoni.

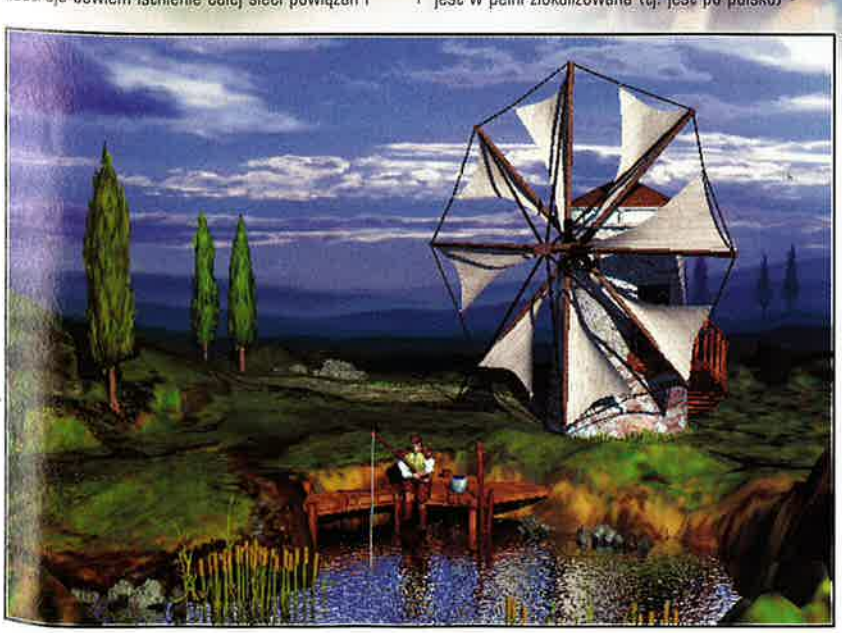
Po zapoznaniu się z interfejsem możemy zacząć zabawę. Mamy możliwość gry w trybie samotnika, w sieci i gry zespołowej na kilku kompach połączonych w system. Każda z tych opcji ma swoje zalety i wady. Grając sam, nie będę miał się na kogo poskarżyć, jeśli los da mi w tyłek, ale też i przeciwnik nie jest diabolicznie przebiegły - ot, jak to zwykły komp. W sieci, jak to w sieci - mogą w niej być tuzy, co połkną mnie na śniadanie i nawet nie dostaną czkawki. Gra w zespole to coś pośredniego - zespół mogę dobrać podług możliwości, a i przyjemność spora, bo świnię podkładamy znajomemu - a dobrze podłożona świnia to najlepszy przyjaciel człowieka. Możemy tu zresztą zawierać tajne sojusze i jednoczyć się z innymi, by wykończyć konkurenta, któremu zbyt dobrze się powodzi. Zasadą jest, że nie masz stałych sojuszników, są tylko stałe interesy. A zwycięzcą rozgrywki może być tylko jeden. Ty, oczywiście.

Rozpisałem się tak wbrew swojej zasadzie, by nie zachwycać się nadmiernie recenzowanymi produktami, tym razem jednak ów w pełni zasługuje na pochwały. Zauważcie przy tym, że jak do tej pory nie wspomniałem niczego o szacie graficznej ani oprawie dźwiękowej gry, a te są również przednie. Gra prezentuje się bardzo dobrze w standardowej rozdzielczości, lepiej przy podwyższonej, a najlepiej, oczywiście, w rodzielczości 1024x 768 (bombowo wyglądają np. kmiotkowie z taczkami) - choć do tego trzeba mieć, przyznaję, sprzęt nie lada. Muzyczka w tle też jest niezła i możemy sobie wybrać kolejność jej odtwarzania - wszystko razem wzięte świadczy o tym, że twórcy programu podeszli do swojego dzieła rzetelnie, pragnąc dać graczowi jak największą frajdę. I godzi się powiedzieć, że w pełni im się to udało. Na zakończenie trzeba rzec, że gra jest w pełni zlokalizowana (tj. jest po polsku) - choć trafność niektórych określeń, jakie wybrali autorzy tłumaczenia, można by dyskutować. Polski dystrybutor podszedł jednak do rzeczy równie rzetelnie - za co należą mu się wyrazy uznania.

Gra ma wszakże jedną, choć może niezależną od twórców, wadę. Otóż doświadczenie uczy, że władza ma zazwyczaj największe kłopoty z nadmierną aktywnością poddanych, a nie z ich biernością. Tak naprawdę to nie gubernator ustalał szlaki handlowe - robili to sami kupcy, imając się niekiedy przemytu. W AD1602 poddani są bierni - to ty sam musisz np. pobudować tawernę i dbać o zaopatrzenie jej w trunki. Gotów jestem się założyć o garść dolarów przeciwko garści orzechów, że znam przynajmniej dwa narody, których przedstawiciele nigdy by nie czekali, aż władza stworzy monopol spirytusowy, tylko wzięliby problem w swoje dłonie... Ale pewnie się czepiam - symulacja społeczności, której członkowie przejawialiby inicjatywę podobną polotowi i pomysłowości pionierów - a zostawali nimi zazwyczaj ludzie przedsiębiorczy całą gębą - przekracza chyba możliwości współczesnych Pecetów. No i oczywiście program taki zajmowałby znacznie większą, niż jeden CD objętość.

U góry:
Wrażenie pełnej kontroli nad światem jest miłe, a jest też na czym zawiesić oko.

Gra została całkowicie spolszczona, a narratorem jest sam Jan Piechociński.



Tę wadę wymieniłem dla porządku, nie jestem zresztą pewien, czy jest to w istocie wada... gra komplikuje się w miarę jej postępu niezależnie od tego, czy musimy dbać o odbiór każdej porcji trzciny cukrowej, czy przeciwnie - pilnować, by nie zamieniła się w trunek poza naszą kontrolą. Tak czy siak, wstajemy od kompa spoceni... ale w pełni usatysfakcjonowani. ■

Plusy:
- Doskonała, dokładna symulacja życia zamorskiej kolonii
- Świetna grafika

Minusy:
- W miarę rozwoju kolonii gra staje się naprawdę trudna

Ocena: 9

INFO

Producent: Sunflowers

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, CDx4, Win'95, DirectX, karta muzyczna

Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 258171

Internet: http://www.cdprojekt.com.pl

Baldur's Gate

RPG wszech czasów?

Baldur's Gate... Już od pierwszych przecieków zanosiło się na wielkie wydarzenie. Pięć kompaktów wypełnionych po brzegi informacją w tytule nie bazującym na sekwencjach wideo... Obiecywane ponad sto godzin grania... Teren gry na ponad dziesięciu tysiącach ręcznie rysowanych ekranów będący w dodatku wycinkiem Forgotten Realms... Podróżowanie prawdziwą drużyną... Gra po sieci... Wielka liczba czarów i broni... To musiało działać na każdego, a gorącą atmosferę podgrzewały jeszcze wypuszczane w odpowiednim czasie filmiki i przysłana nam kiedyś trójkompaktowa beta. Nawet Fallout 2 nie mógł od myślenia o Baldursie oderwać... W końcu nadszedł i on sam! Po dwóch zapowiedziach i jednym wywiadzie z twórcami możemy się więc ostatecznie podzielić z wami wrażeniami bazującymi na wersji pełnej. Wrażeniami w dodatku jak najbardziej pozytywnymi, choć...

ALLOR

Wstęp powinien wszystkim, nawet osobnikom dopiero co wyrwanym ze snu letniego, uświadomić, z czym mamy do czynienia. Jest to po prostu Wydarzenie przez wielkie „W"! Byłoby nim zresztą nawet przy zalewie RPGów, a przecież, jak wszyscy zainteresowani dobrze wiedzą, obecnie wcale tak nie jest. Mieliśmy wprawdzie Fallouta 2, ale to nie fantasy, tylko mroczna przyszłość; mieliśmy także Might and Magic VI trzymający klimat fantasy niby trochę lepiej, ale i tak seria ta dla „magio-mieczowych" purystów objawieniem nie jest - odrzucić może zwłaszcza walkami z robotami czy chodzeniem po statkach kosmicznych. Był oczywiście jeszcze jeden taki tytuł (dla ułatwienia podpowiem, że japoński), ale dla „twardogłowych" czcicieli zachodniej cywilizacji zdobywca pierwszego miejsca w plebiscycie na grę roku w kategorii RPG - czyli Final Fantasy VII - to dla niektórych pozycja wręcz obrzydliwa, bo łącząca w sobie zarówno znienawidzoną Mangę, jak i walka na miecze z robotami czy gostkami z karabinami maszynowymi... Aczkolwiek patrząc na to globalnie - nawet bez wyników wewnątrzredakcyjnego plebiscytu - skoro na świecie sprzedano go w wersjach na PC i Playstation w ilości około osiemnastu milionów, to coś w nim musi być... W każdym razie nie można go było w zestawieniu pominąć.

Plusy:
- prowadzimy drużynę
- bardzo dobra konwersja AD&D na maszynę
- walka w czasie rzeczywistym z pauzą
- piękna, ręcznie robiona grafika
- pasująca do całości muzyka dostosowująca się do akcji na ekranie
- intrygująca fabuła
- klimat typowego fantasy i to w naszym rozumieniu
- bardzo duża nieliniowość
- multiplay
- epickl rozmach: rozmiar świata, liczba questów, NPCów, wielość przedmiotów, wrogów, czarów i modlitw...

Minusy:
- trudny wybór między instalacją całości na HDD (~2,5GB) a żonglerką CDkami...
- niezbyt duża inteligencja postaci

Ocena: 9

Przejdźmy jednak z tła na plan pierwszy. Baldur's Gate prezentuje się dla konserwatystów wręcz idealnie: żadnych robotów, komputerów, statków kosmicznych, postacie nie mają wytrzeszczu ocznego, nie zamieniono im dłoni z karabinem maszynowym, a świat to nie ponuklearna pustynia z mnóstwem mutantów, tylko miłe lasy z gnolami, koboldami, druidami czy elfami, krzątowskie (inaczej krasnoludzkie) kopalnie, wioski niziołków (zwanych także halfingami), starożytne ruiny, tajemnicze podziemia, wielkie spiski, ostre miecze, magiczne różdżki i zbieranina postaci zwana dalej drużyną... Słowem wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej! W swojej kategorii jest to już na wstępie produkt bezkonkurencyjny, tyle że niestety, patrząc na zeszły (dla was - w redakcji właśnie szykujemy się do sylwestra) rok, należy to rozumieć dosłownie. Ale by nie zaczynać od porównań do gier „bluźnierczych", zacznę od opisu wrażeń z tygodniowego obcowania z grą - obcowania niestety przerwanego gdzieś tak w połowie, gdyż Baldursa nadal nie ukończyłem, a wcale nie patrzyłem przez ten czas tępo w okno...

Zacznijmy jednak od początku, czyli instalacji, gdyż już na wstępie mamy do czynienia z niemałym moralnym dylematem: zainstalować wszystko na dysku twardym poświęcając dwa i pół gigabajta, czy też narażać się na żonglerkę kompaktami, jak za starych, Amigowskich czasów? Za mnie niestety wyboru dokonał komputer, gdyż jego twardy nijak nie chciał się cudownie powiększyć i chcąc nie chcąc, wybrałem instalację normalną. Na szczęście w jej skład wchodzi założenie sobie podręcznego magazynku ostatnio wykorzystywanych danych, więc zbyt często krążków zmieniać nie musimy, a nawet w takim wypadku wymienia się je tylko pojedynczo, więc żonglerki w dosłownym znaczeniu na szczęście się unika. Po zakończeniu instalacji i uruchomieniu raczeni jesteśmy intrem z dość jednostronnym pojedynkiem na szczycie wieży kogoś wyglądającego na paladyna lub kapłana z tajemniczym Czymś w Masce. Kończy się on przyspieszonym kursem latania - dla tego pierwszego, a my niestety bez najmniejszego pojęcia, o co też tym jegomościom chodziło, gnani ciekawością przechodzimy do głównego menu. Tutaj czeka nas drugi problem - wybór, czy grać będziemy grupowo (czyli po sieci), czy też w pojedynkę.

Ze względu na ogrom gry i mierny stopień usieciowienia kraju, pewniejsze jest oczywiście to drugie, choć na dobrą sprawę w multiplay'a można też grać w pojedynkę... Nie jest to jednak tak fajne, jak wspólne podróże

maksymalnie sześciu zawodników, z których każdy kieruje przynajmniej jedną postacią (jeśli graczy jest mniej niż sześciu, to ktoś kieruje na przykład dwoma) - tym bardziej, że można tę postać stworzyć zarówno samemu, jak i dostać gotową od prowadzącego, będącego osobnikiem wysoce „uprzywilejowanym". Do jego obowiązków, poza rozdziałem ról i stworzeniem na swoim komputerze serwera, należy także określenie uprawnień poszczególnych graczy (na przykład wydawanie drużynowej kasy) - na dobrą sprawę są oni bowiem tylko „dodatkami", gdyż nie ma możliwości swobodnego przemierzania świata bez oglądania się na resztę drużyny. Nie są to zresztą jedyne ograniczenia: na przykład rozmowy są obserwowane przez wszystkich, czy tego chcą, czy nie, podobnie ma się zresztą sprawa z zakupami czy nocowaniem. Słowem, multiplay'er jest, niektórzy się nim nawet oczarowali, ale niestety postacie mają zbyt małą samodzielność, by większości graczy taki rodzaj rozgrywki odpowiadał. Tym bardziej, że i tak każdy musi mieć własną kopię gry, co przy wielkiemu zamiłowaniu do „samodzielności" komputerowej braci oznacza, iż dużo lepszym pomysłem jest jednak kończenie tej przygody w pojedynkę, kiedy to jest się nie dodatkiem, a panem własnego losu.

Wróćmy jednak do dalszych czynności poprzedzających rozgrywkę - w moim wypadku w trybie Single. Otóż, jak można się domyślić, w następnej kolejności wypada stworzyć własną postać. Wprawdzie wspomniałem o chodzeniu całą drużyną, co jest oczywiście prawdą, ale tworzymy jedynie „siebie" - pozostali dołączają bowiem później, a na ich profesje czy cechy nie mamy, poza możliwością nie przyjęcia do drużyny, wpływu. Do wyboru są wszystkie standardowe rasy dostępne w papierowym wydaniu AD&D (wprawdzie jeszcze o tym nie wspomniałem, ale podstawą gry jest właśnie ten książkowy RPG firmy TSR - o czym informuje nas zresztą jedno z pominiętych przeze mnie mini-intr poprzedzających intro właściwe). Tak na wszelki wypadek pozwoliłem je sobie zresztą podać w ramkach - na wypadek gdyby ktoś się jeszcze z tym systemem nie spotkał - podobnie jak i dostępne dla gracza profesje. Już z pobieżnego rzutu okiem widać, że na mały wybór nie powinni narzekać nawet najwięksi malkontenci. W skład procesu tworzenia postaci wchodzi również losowanie współczynników określających cechy, a jest to o tyle istotne, że nie wzrastają one przy zdobywaniu wyższych poziomów doświadczenia. Na szczęście wylosowane punkty można między cechami swobodnie przenosić, więc średnio po pół godzinie postać marzeń mamy prawie gotową - pozostaje bowiem już tylko wybór broni, którymi włada (wyższe szczeble wtajemniczenia dostępne są przy tym tylko dla wojowników) oraz kolorów stroju i imienia. Gotową postać można jeszcze zapisać do późniejszego wykorzystania, np. w rozgrywce sieciowej, czy przy powtórnym graniu - wtedy wystarczy ją tylko zaimportować, a nie bawić się w kreację. Leniwi mogą zresztą skorzystać z paru „gotowców", którzy nie są może super-herosami, ale przy braku czasu, czy chęci przyswojenia sobie zasad leżących u podstaw tworzenia postaci będą jak znalazł, by bez zbędnych opóźnień ruszyć na odkrywanie tajemnic swego pochodzenia...

Gracz wciela się bowiem w rolę sieroty wychowywanego przez maga stacjonującego w Candlekeep - wielkiej bibliotece na Wybrzeżu Miecza. W swoje dwudzieste urodziny (co jest niestety niezależnie od wybranej rasy, a przecież dwudziestoletni elf to jeszcze dzieciak, że aż miło - oj, mogli się twórcy lepiej postarać...) dowiaduje się od przybranego ojca o czekającej ich wyprawie. Zachowanie ojca sugeruje, że będzie to podróż bardzo ważna, ba - w końcu dowie się, kim jest. A że jest kimś ważnym - skoro nawet w bezpiecznym dotychczas Candlekeep aż dwóch nieznajomych próbowało go zabić - wydaje się oczywiste... Niestety, niedługo po opuszczeniu murów zostajecie zaatakowani i nawet potężna magia ojca nie mogła pokonać Czegoś w Masce, choć powstrzymała go na tyle długo, że udało ci się uciec. Na razie jesteś jednak sam, nie masz gdzie pójść, a o otaczającym świecie pojęcie masz w najlepszym wypadku bardzo mgliste - słowem zaczyna się Przygoda.

Profesje

Wojownik (Fighter)
Osoba, która poświęciła swoje życie walce. Nie ma żadnych specjalnych zdolności, nie posługuje się magią, ale za to w bezpośrednim starciu nie ma sobie równych, gdyż tylko ona może osiągnąć wyższe stopnie wtajemniczenia we władaniu bronią. Nie ma najmniejszych ograniczeń w dostępie do oręża czy pancerzy, ale niestety nie potrafi użyć bardzo wielu magicznych przedmiotów dostępnych dla innych. Nie ma najmniejszych ograniczeń co do charakteru i stanowi podstawowy składnik każdej drużyny.

Paladyn (Paladin)
Także wojownik, ale występujący zawsze w obronie słabszych, walczący ze wszelkimi przejawami zła czy niesprawiedliwości. Musi być Praworządny i Dobry, nie pożąda bogactw ani dóbr doczesnych, dzięki czemu jego Bóg pozwala mu leczyć rany, wykrywać zło, chronić przed nim, odpędzać Nieumarłych, a na wyższych poziomach używać niektórych Modlitw dostępnych dla Kleryków. Jeśli więc twoim ideałem jest Sir Lancelot (ten rzeczywisty, a nie z Monty Pythona!!!), to jest to postać dla ciebie, choć przyznać trzeba, że walczy gorzej od wojownika, choć także wszystkimi dostępnymi broniami chroniąc się dowolną ze zbroi - słowem jeśli kogoś nie odrzuca charakter, to szczerze polecam.

Zwiadowca (Ranger)
Jak sama nazwa wskazuje najlepszym przedstawicielem tej profesji jest Robin Hood lub nasz polski Janosik. Jest to osobnik żyjący na łonie natury, dbający o biednych i słabych, choć nie przejmujący się zbytnio prawem, a jeżeli jest ono złe - niejednokrotnie nie wahającym się go złamać. Potrafi bezszelestnie poruszać się w dzikim terenie, a na wyższym poziomie także korzystać z Modlitw. Musi być Dobry, jednak w przeciwieństwie do Paladyna może być zarówno Praworządny, jak i Neutralny czy Chaotyczny. Nie ma ograniczeń co do broni lub pancerzy, ale stara się nie nosić ich cięższych odmian, gdyż krępują ruchy. Może służyć jako zastępca wojownika, choć z dwojga złego lepszy chyba Paladyn.

Mag (Mage)
Postać, która miast dbać o ciało, rozwija swój umysł, próbując zrozumieć Sztukę. Jest przez to bardzo słaba fizycznie, nie może nosić zbroi (chyba że jest postacią łączoną, jednak i tak nie może wtedy rzucać Czarów - za wyjątkiem sytuacji, gdy jest to elfi wojownik-mag z elfią kolczugą na grzbiecie), a z broni korzysta jedynie ze sztyletów, quaterstaffów (taka długa laska), proc, dartów i noży. Jego zbroją i bronią są bowiem Czary, a chociaż z początku jest on raczej zdany na współtowarzyszy podróży, to na wyższych poziomach to oni stanowią do niego dodatek, gdyż latające Kule Ognia, Magiczne Pociski czy Błyskawice są dużo skuteczniejsze od miecza czy strzał - jest to idealny kandydat na ciężkie drużynowe wsparcie artyleryjskie.

Mag-specjalista (Specialist Wizard)
W przeciwieństwie do zwykłego Maga, specjalizuje się w jednej z ośmiu szkół magii, traktując po macoszemu pozostałe, a przeciwne całkowicie ignorując. W dziedzinie broni i pancerzy niczym się od tego poprzedniego nie różni, a jego jedyną przewagą jest możliwość nauczenia się jednego zaklęcia więcej w porównaniu do Maga - ale musi ono należeć do jego szkoły. Postać dla bardziej zaawansowanych osobników, gdyż wybór specjalizacji nie jest łatwy, a przytaczanie tutaj wszystkich plusów i minusów mija się z celem - od tego bowiem jest instrukcja. Pełniona w drużynie funkcja w zasadzie taka sama jak Mag, choć ze względy na osiem szkół, może to być w zasadzie i coś zupełnie innego.

Kleryk (Cleric)
Podobnie jak Paladyn, także i Kleryk jest sługą Boga, tyle tylko, że nie musi być to osobnik ani Dobry, ani Praworządny. Od samego początku ma dostęp do Modlitw, ale w walce ustępuje zarówno Wojownikowi, jak i Paladynowi czy Zwiadowcy, choć przewyższa pozostałych. Nie ma ograniczenia co do używanych pancerzy, choć niestety z broni używać może jedynie te obuchowe, jako najbardziej przydatne w walce z Nieumarłymi i nie plamiące stroju krwią. Jego dodatkową przewagą w starciu z Nieumarłymi jest możliwość ich odpędzania, o skuteczności rosnącej wraz z kolejnymi stopniami wtajemniczenia. W sumie jest to jednak nie tyle siła zaczepna, co osoba dbająca o zdrowie współtowarzyszy, gdyż tylko klerycy (no i paladyn) mogą leczyć obrażenia otrzymane w walce, powstrzymywać trucizny - słowem ratować innych z opresji. Podstawa drużyny!!!

Druid
Żyjący w leśnych ostępach kapłan czczący Boga natury. Ma nieco inny repertuar Modlitw, a co ważniejsze - nie używa zbroi wykonanych z metalu. W broniach ograniczony jest do pałki, dartów, dzidy, sztyletu, scimitiara, procy, laski oraz sierpa. Nie może odpędzać umarłych, ale za to na wyższych poziomach może zmieniać się w zwierzę i przeprowadzić zwiad. Charakter Druida musi być w pełni neutralny, nie miesza się on bowiem do walki Dobra ze Złem - obydwa stany postrzega zresztą jako równie szkodliwe skrajności. W drużynie pełni rolę podobną do Kleryka, choć ma niestety nieco większe od niego ograniczenia.

Złodziej
Jak sama nazwa wskazuje... Jest to postać perfekcyjnie nadająca się do przeprowadzania zwiadu (dzięki umiejętności przemykania w cieniu), otwierania zamkniętych skrzyń, odnajdywania i neutralizowania pułapek - słowem w drużynie praktycznie niezbędna. Nie ma ograniczeń co do charakteru, a swoje zdolności może wykorzystywać zarówno w celach bardzo szczytnych, jak i niezbyt chwalebnych. W walce jest lepszy jedynie od Maga, może nosić tylko lekkie zbroje skórzane (i elfią kolczugę,...), a z broni ograniczony jest do pałki, sztyletu, dartów, ręcznej kuszy, noża, lassa, krótkiego łuku, procy, miecza długiego i krótkiego oraz laski. Postać raczej pomocnicza, choć potrafi wiele spraw ułatwić, a przy ataku od tyłu zadaje bardzo poważne obrażenia mogące każdego Maga (bo ci stoją zwykle na „bezpiecznych" tyłach) posłać do grobu.

Bard
Taki dziwak układający pieśni o postępkach drużyny. Jest połączeniem maga i złodzieja, gdyż z jednej strony może się posługiwać Czarami (choć oczywiście gorzej od Maga), a z drugiej - co nieco zna się na drobnych kradzieżach. Może korzystać z dowolnej broni, ale z taką samą skutecznością co

I to Przygoda bardzo interesująca, będąca odkrywaniem swojej przeszłości. Oczywiście nie samemu, bo ta część świata do najbezpieczniejszych ostatnimi czasy nie należy: na drogach pełno jest bandytów atakujących na karawany z żelazem, w kopalniach je wydobywających czają się demony, a ono samo łamie się pod najmniejszym ciężarem. Ech, źle się dzieje, a dwie największe potęgi w regionie zaczynają skakać sobie do gardeł, wzajemnie obwiniając się o zaistniałą sytuację... Przy takich uwarunkowaniach polityczno-środowiskowych nie powinny dziwić częste walki. Mechanizm ich przeprowadzania został jednak zrobiony niemal perfekcyjnie: odbywają się one bowiem w czasie rzeczywistym, ale w dowolnym czasie można skorzystać z pauzy, by na spokojnie wprowadzić do poczynań walczących drobne korekty - jedynie skorzystanie z plecaka oznacza odpauzowanie gry. Dodatkowo jeszcze poszczególnym członkom drużyny wybiera się skrypty, warunkujące sposób walki, dzięki czemu, przy słabszych przeciwnikach, pozostaje nam właściwie jedynie obserwacja walki - drużyna zrobi z nimi porządek bez naszego udziału! W porównaniu do Fallouta jest to wielki krok naprzód, bo z jednej strony nadal zachowujemy pełną kontrolę nad postaciami, a z drugiej - nie musimy się samemu bawić w nudne wykańczanie leszczy. Wielkie nastawienie na walkę ma jednak dosyć szerokie konsekwencje, gdyż wybranie postaci nie potrafiącej o siebie zadbać mija się praktycznie z celem - w tej grze punkty doświadczenia przyznawane za zabicie potworów wielokrotnie przewyższają te przyznawane za wykonanie questów! Nie jest to wprawdzie rozwiązanie najlepsze, ale przynajmniej nie narzeka się na nudę i nie trzeba spędzać godzin na poszukiwaniu czyjejś książki - zajęciu w porównaniu do tępienia stadka Nieumarłych niezbyt ciekawego... Nie znaczy to

Rasy

Elfy
Bardzo zwinni, choć niezbyt wytrzymali, długousi mieszkańcy lasów. Naturalne predysponowani do władania mieczami i strzelania z łuku, są niezwykle odporni na efekty typu Sleep (Sen) lub Charm (Oczarowanie), mają także zdolność widzenia w nocy. Dostępne dla nich profesje to Wojownik, Zwiadowca, Mag, Kleryk oraz Złodziej, jak i następujące ich kombinacje: Wojownik-Mag, Złodziej-Mag, Wojownik-Złodziej oraz Wojownik-Mag-Złodziej. Mogą także zostać magami specjalizującymi się w szkole Divination lub Enchantment/Charm.

Półelfy
Efekt połączenia się elfa z człowiekiem, wychowywany najczęściej w środowisku ludzkim, dla elfów jest bowiem zazwyczaj tylko pół-człowiekiem. „Rasa" mająca zdolność widzenia w nocy i ograniczonej odporności na efekty typu Sleep i Charm. Para się praktycznie wszystkim: pół-elf może być Wojownikiem, Zwiadowcą, Magiem, Klerykiem, Druidem, Złodziejem, Bardem, oraz następującymi ich kombinacjami: Wojownik-Kleryk, Wojownik-Złodziej, Wojownik-Druid, Wojownik-Mag, Kleryk-Zwiadowca, Kleryk-Mag, Złodziej-Mag, Wojownik-Mag-Kleryk, Wojownik-Mag-Złodziej.

Krzaty (krasnoludy)
Mieszkańcy kopalń i górskich twierdzy z wielkim zamiłowaniem do kosztowności. Są niscy, krępi, brodaci i niezwykle wytrzymali, zdradzają duże przywiązanie do toporów i młotów bojowych. Widzą w ciemności, a dzięki odejściu od magii stali się na nią dość odporni, podobnie zresztą jak i na trucizny. Mogą wybrać profesję Wojownika, Kapłana lub Złodzieja oraz ich kombinacje: Wojownika-Kapłana i Wojownika-Złodzieja.

Niziołki (halflingi)
Lud mały, z owłosionymi i bosymi nogami, żyjący w niskich domkach lub w przytulnych ziemnych norach, ale przede wszystkim - miłujący spokój. Są bardzo zręczni, mają predyspozycje do broni rzucanych i proc, dzięki czemu wspaniale spisują się jako parający się zwiadem Złodziej, choć mogą jeszcze wybrać karierę Wojownika i Kapłana oraz Wojownika-Złodzieja. Magii nie uznają, są na nią równie odporni co krasnoludy, a niektórzy z nich potrafią widzieć w nocy.

Gnomy
Dalecy kuzyni Krzatów, kochają dobre kawały i szlachetne kamienie. Żyją w terenach górskich i w kopalniach, są jednak bardziej od Krzatów otwarci na świat. Są inteligentni, ale niezbyt mądrzy, co odbija się na wierze ich Kleryków. Mogą także wybrać profesję Wojownika, Iluzjonisty (jedyny dostępny dla nich kierunek szkolenia się na maga), Złodzieja, oraz Wojownika-Kleryka, Wojownika-Iluzjonisty, Wojownika-Złodzieja, Kleryka-Iluzjonisty, Kleryka-Złodzieja i Iluzjonisty-Złodzieja. Widzą w ciemności i podobnie do Krzatów czy Niziołków przejawiają dużą odporność na czary.

Ludzie
Nie mają żadnych uzdolnień, nie widzą w nocy, ale za to jako jedyni nie mają ograniczeń w maksymalnych poziomach doświadczenia oraz mogą zmieniać profesje spośród dla nich dostępnych, czyli Wojownika, Paladyna, Zwiadowcy, Maga, Kleryka, Druida, Złodzieja i Barda.

jednak, że questów jest mało - bez przesady panowie, no, chyba że ktoś za liczbę niewystarczającą uzna jedynkę z dwoma zerami... Oczywiście większość z nich jest całkowicie opcjonalna, ale ponieważ można je wykonać w bardzo szerokim przedziale czasowym, praktycznie w czasie dowolnego z

Po lewej:
Domek maga, przyszłego wynalazcy elektrowni.

rozdziałów, a czasami otrzymuje się w zamian bardzo interesujące przedmioty - warto się nad nimi natrudzić. Tym bardziej, że dzięki automatycznemu pamiętnikowi nie trzeba się obawiać o wylecenie z pamięci „dobrej, ale krótkiej" jakiejś istotnej informacji.

Wspomniałem przed chwilą o rozdziałach. Cóż, gra - dość podobnie choćby do Betrayal in Antara - podzielona została na rozdziały, ilustrujące poszczególne etapy głównego questa. Zakończenie każdego z nich przynosi nowe informacje rzucając coraz więcej światła na nasze dziwne pochodzenie i równie dziwne zdolności. Jest to jednak jedyna ich rola, gdyż, jak już wspomniałem, rozpoczęte wcześniej questy można dalej kontynuować w nowym rozdziale, nie jesteśmy także teleportowani w nowe miejsce na mapie - słowem, ich jedyna rola polega na informowaniu, co jest rozwiązaniem idealnym, nie burzącym związków przyczynowo-skutkowych świata gry.

Po wrażeniach związanych z graniem, przejdźmy do sprawy wykonania, czyli bodźców wizualno-dźwiękowych towarzyszących podróżom po Wybrzeżu Miecza. O tym, że lokacje były ręcznie robione, wspomniałem na wstępie, dodam więc jedynie, że ich wykonanie jest prawie doskonałe, a wyraz „prawie" dodany został jedynie przez odstający od reszty sposób wykonania przeźroczystości wody - w dobie akceleratorów szachownica punktów szczytem techniki już nie jest. Reszta jednak, mimo faktu, że gra o kartach 3D nie słyszała, robi bardzo pozytywne wrażenie, dodatkowo potęgowane przez cykl dzień/noc i efekty atmosferyczne. Jeszcze lepiej ma się sprawa z dźwiękiem. Po pierwsze towarzysząca graniu muzyka trzyma klimat epoki, nie częstując gracza jakimiś elektrycznymi gitarami czy rytmem techno, a po drugie - odgłosy natury są tak perfekcyjne, że będąc w lesie, czujemy się jak w lesie - tym prawdziwym, pachnącym żywicą! Dodatkowo jeszcze oprawa dźwiękowa dostosowuje się do wydarzeń na ekranie, a pojawiające się od czasu do czasu kwestie mówione noszą wszelkie znamiona porządnie odwalonego kawałka roboty - słowem podłączać do wieży i słuchać! A żeby nie było niedomówień, Baldur's Gate nie korzysta w ogóle z dźwięku 3D czy EAX! Choć patrząc na to z drugiej strony - co by to dopiero było, gdyby korzystał...

Na koniec zostawiłem wiadomość dla wielu polskich graczy chyba najważniejszą - Baldur's Gate ukaże się w Polsce (właściwie, kiedy czytacie te słowa, powinien się już na półkach sklepowych znajdować) i to w dodatku w polskiej wersji językowej! Nareszcie będzie się

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

.....

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

.....

podpis zamawiającego

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

.....

podpis zamawiającego

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

.....

podpis zamawiającego

NOWOŚĆ

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Unreal. Na płycie znalazły się nowe poziomy (single/multiplayer), edytory, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z EPIC Megagames. Doskonałe dla każdego fana tej gry.

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Quake 2. Na płycie znalazły się nowe poziomy (single/multiplayer), edytory poziomów, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej gry ID Software. Obowiązkowe dla każdego fana gatunku FPP.

MP3 co w chwili obecnej prawdopodobnie najpopularniejszy format plików audio. Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak tworzyć w tym standardzie, szukasz programów, które pozwolą Ci wydobyć ze swego komputera magiczne dźwięki - sięgnij po Świat MP3! Na krążku znalazły się najnowsze odgrywacze, nippery, decodery oraz dokładna instrukcja, w jaki sposób stać się autorem melodii w formacie mp3.

To kompakt, który powinien mieć w swej kolekcji każdy fan gier strategicznych: tak turowych jak i RTS-ów! Zawiera ponad 1900 dodatkowych scenariuszy do najsławniejszych gier strategicznych ostatnich lat: Age of Rifles, Allied General, Close Combat, Close Combat 2, Dark Colony, Eastern Front, Fantasy General, Harpoon, Heroes of Might & Magic 2, Incubation, Mech Commander, Pacific General, Panzer General, Panzer General 2 Red Alert, Settlers, Silent Hunter, Soldiers at War, Starcraft, Steel Panthers, Steel Panthers 2, Steel Panthers 3, Total Annihilation, Warwind, Warcraft 2. Do tego dochodzą dodatkowe strategie, edytory, trainery, upgrade, patche, tipsy, sekwencje... Jeśli kochasz gry strategiczne - będziesz miał w co grać przez długie miesiące. Na namyślenie się, szkoda czasu!

Lightflow to pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli połączenie mówiąc - wolnego, klimatycznego techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. „sceny komputerowej": Jacek „Falcon" Dowia, Konrad „Key G" Gmurek i Adam „Scorpik" Skorupa. Uczta dla uszu zakochanych dobrej muzyki!

Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w globalnej sieci możesz miedzy innymi zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga jednak użycia odpowiednich narzędzi. Na prezentowanej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne podczas korzystania z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC. E-mail. Jeżeli chcesz być w kontakcie ze światem, skorzystaj z naszej oferty!

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN.....

na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę zł.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN.....

na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę zł.....

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN.....

na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę zł.....

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN.....

na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę zł.....

można zagłębić w świat bez potrzeby ciągłego wertowania słowników!!! Ale ten kij ma niestety dwa końce - bo przy takiej ilości tekstu (około dwóch milionów znaków!) drobne potknięcia są nie do uniknięcia - zwłaszcza, że w angielskim nie ma rozróżnienia płci czy odmiany wyrazów, a dodatkowo wiele odpowiedzi jest w oryginale bardzo zdawkowych - a takie trzywyrazowe zbitki można przetłumaczyć na zastraszająco dużą liczbę polskich „odpowiedników", z których bardzo niewielka część będzie rzeczywiście odpowiednia... No, ale jest to w końcu problem dystrybutora, a nie recenzenta, zwłaszcza, że obecnie nie ma większych problemów z zamówieniem czegoś przez Sieć, więc i angielską wersję, nawet jeśli nie będzie w naszym kraju sprzedawana, da się załatwić.

Po końcowych wiadomościach pora na podsumowanie. Gra dostała dziewiątkę i znaczek jakości, co bez wątpienia świadczy o niej jak najlepiej. Ale nie ma róży bez kolców, co zresztą sugerował koniec wstępu. Wad nie ma wiele, właściwie taka rzeczywista, nie wynikająca z nadmiernych oczekiwań, jest tylko jedna, ale jednak jest i życie uprzykrza. Chodzi mianowicie o inteligencję postaci. Wszystko jest w porządku na otwartym terenie, ale przy walce lub chodzeniu w podziemiach... To pierwsze, dzięki pauzie, da się bezproblemowo obejść, ale niestety problemy z chodzeniem są wysoce frustrujące. Zwłaszcza, że człowiek się spieszy, a przy braku biegania zwiedzanie trwa wystarczająco długo i bez ciągłego dbania o nasze stadko. Na szczęście podziemi zbyt wielu nie ma, a na zwiady można chodzić w pojedynkę - choć jest to tylko obejście problemu, a nie jego załatwienie.

Przed podpisem pozostaje już tylko odpowiedzenie na dość kontrowersyjny tytuł. A zatem: czy Baldur's Gate jest

RPGiem wszechczasów? Cóż, odpowiem nie wprost: jeśli ktoś jest zatwardziałym konserwatystą, to i owszem, ale jeśli ktoś woli rzeczywistego zwycięzcę, to pod względem fabuły, „gry" postaci, zaangażowania lepszy jest Final Fantasy VII... I żeby nie było niedomówień - nie jest to dopisek Mr. Jediego, a ja sam z redakcją Kawai nie mam nic wspólnego, ba - nawet go regularnie nie czytuję. Takie są po prostu obiektywne fakty, a że nie wszystkim odpowiadają? Cóż, osiemnaście milionów graczy mylić się nie może...

Baldur`s Gate to:

- gra oparta o świat Forgotten Realms
- 5 CD!ków, na których filmiki to tylko dodatek
- ponad 10000 screenów ręcznie rysowanych lokacji w 16-bitowym kolorze
- dynamiczne efekty świetlne
- zmiany pór dnia i efekty atmosferyczne
- wygląd postaci odzwierciedlający jej ekwipunek
- mały wysokości dbające o poprawne poruszanie się w terenie
- ponad sześćdziesięciu różnych wrogów
- ponad setka NPCów
- drużyna maksymalnie sześciu osób
- własne życie członków drużyny
- wybór skryptów determinujących styl walki postaci
- definiowanie klawiszy wywołujących najczęstsze czynności
- wielka nieliniowość
- ponad sto questów pobocznych
- za trzy miesiące pierwszy dodatek...

Producent: BioWare/Black Isle Studos/ Interplay

Wymagania: W95/98 + DirectX 5.0, P166 (P200MMX), 16MB RAM

Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 8257151

Internet: http://www.interplay.com

INFO

MAD TRAX

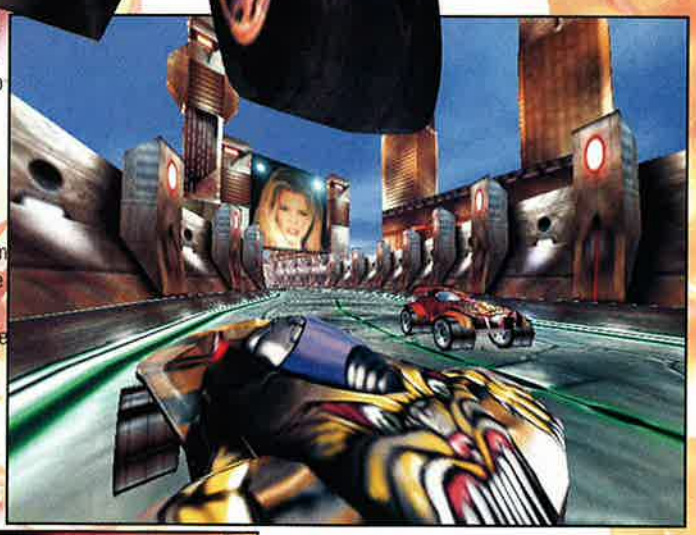
Złe miłego początki

„Rety! Kolejna badziewna wyścigówka" - coś w tym stylu przemknęło przez moje wymierające szare komórki, kiedy w ręce trafiło mi pudełko z Mad Trax. Jak się później okazało, były to złe miłego początki...

ELD

W sumie pomysł na Mad Trax jest mało oryginalny. Podobnych gier było już tysiące. Ot, chociażby Wipeout XL. Zasady są prawie identyczne: ścigamy się po futurystycznych torach w uzbrojonych pojazdach. Na szczęście Mad Trax wyróżnia się spośród stosów tego typu gierek doskonałą grafiką i równie znakomitym dźwiękiem oraz odjazdowym klimatem. Pogiercować można w pojedynkę lub we dwóch na jednym sprzęcie. Dla pojedynczego gracza nie przygotowano żadnych niespodzianek. Raczej standard, czyli Simple Race, Time Attack, a także League. O ile dwa pierwsze warianty są raczej nudnawe, to League gwarantuje nam kilka godzin niezłej zabawy. Na League składa się 20 wyścigów, w których bierze udział po osiem samochodów. Pierwszy driver na mecie dostaje 15 punktów, drugi 11, trzeci 8 itd. Jak łatwo się domyślić, ten kto zbierze najwięcej punktów we wszystkich wyścigach, zostaje (uwaga! cytat z instrukcji): MAD TRAX Champion!!!

Co zresztą prawdę powiedziawszy nie jest takie proste. Przeciwnicy też potrafią nieźle dawać czadu, a i tory są pełne niespodzianek. Ostre zakręty, różnego rodzaju wyboje i wzniesienia - to tylko część tego, co zafundowali nam autorzy. Na szczęście (i nieszczęście, bo przeciwnicy również z nich dość często korzystają) porozmieszczano na trasach znajdźki. Mogą to być rakiety kierowane i niekierowane (kierowane są czerwone, a żółte niekierowane), miny, osłony oraz przyspieszenie. Jak widać, są to znajdźki zarówno ofensywne, jak i defensywne. Trzeba przyznać, że dodają one grze niezłego „kopa". Zawsze po przejechaniu przez punkt, gdzie umieszczone są znajdźki, następuje istne tornado. Każdy kładzie swoje miny i odpala rakiety. Czasami bywa tak, że ten, kto był na pierwszym miejscu ląduje na ostatnim. Ale dzięki temu giercowanie jest bardzo atrakcyjne, nie tak łatwo jest wygrać, jak to się dzieje z reguły w innych tego rodzaju grach.



Grafika jest jednym z głównych atutów Mad Trax. Kiedy pierwszy raz włączyłem grę, to tylko wydusiłem z siebie krótkie „wow!". Jest się czym naprawdę zachwycać. Jedyny kłopot to taki, że nie odpalimy Mad Trax bez 3Dfx, a autorzy nawet zalecają używanie 3Dfx II (oraz Pentium II). Zresztą po co ja wam to piszę, przecież na pewno (hmmm...?) każdy z was ma w blaszaku kochanego 3Dfx, tym bardziej, że ostatnio były Święta, a akceleratory staniały nieprzyzwoicie). Od razu polecam włączenie opcji „motion blur". Grafika staje się wtedy jeszcze ładniejsza. Tła zostają w bardzo efektowny sposób rozmyte. Dodaje to Mad Trax jeszcze więcej zakręconego klimatu. Trasy wykonano w bardzo staranny sposób, chociaż trzeba przyznać, iż składają się one z małej ilości tekstur. Najbardziej do gustu przypadły mi scenerie miejskie. Klimą przypominają mi troszeczkę G-Police. Są to po prostu miasta przyszłości. Jakieś dziwne drapacze chmur, zakręcone futurystyczne budowle, tunele, a do tego coś koło nas ciągle przelatuje. Nieźle są również wyścigi rozgrywane w scenerii pustynnej. Wręcz romantycznie jeździ się przy zachodzącym słońcu ;).

Samochody wyglądają tak sobie. W sumie ich wygląd kojarzy mi się z... karaluchami! Patrząc na nie, miałem wrażenie jakbym oglądał wyścigi karaluchów na wrotkach. Poważnie. Może mój mózg (niech wam będzie: pozostałości po szarych komórkach) po prostu tak już anormalnie pracuje? Za to do wybuchów (min i rakiet) nie mam żadnych obiekcji. Są bardzo przyzwoicie zrobione. Graficy przy Mad Trax odwalili, krótko rzecz ujmując, kawał dobrej roboty i to widać od razu na pierwszy rzut oka. Przyczepić się można jedynie do mało oryginalnych menusów. Dźwięk to zdecydowanie drugi z najsilniejszych atutów Mad Trax. Ostre, pokręcone kawałki techno tworzą razem z rajdową grafiką niesamowity, futurystyczny klimat. Przy takiej muzyce po prostu chce się jeździć (i wygrywać ;)). Powiem szczerze, że nie jestem entuzjastą techno, ale pisząc tę recenzję, puściłem sobie muzykę z Mad Trax. Dobrze autorzy postąpili, nagrywając muzykę w formacie audio, dzięki temu przynajmniej słyszę w tej chwili kawał świetnej muzy. Szkoda jedynie, że na płytce znalazły się zaledwie cztery utwory.

No dobra, czas na małe podsumowanko. Powiem szczerze, że Mad Trax naprawdę przypadł mi do gustu. Ta gra ma trzy duże zalety: klimat, grafikę i dźwięk. To wszystko po podsumowaniu daje nam coś, co nazywamy w CDA GRYWALNOŚCIĄ. Tak, tak - niby Mad Trax jest beznadziejnie mało oryginalny, ale gra się w niego rewelacyjnie. Swego czasu uwielbiałem giercować w Death Rally. Jak może pamiętacie, zasady były dość podobne, tylko sam wyścig był przedstawiony z góry. Od tamtego czasu ukazało się sporo podobnych tytułów (oczywiście z lepszą grafiką), ale jakoś żaden nie dorównywał Death Rally. Dopiero Mad Trax ma taką szansę i jestem pewien, że nawet na pewno przerośnie swojego protoplastę. ■

DEMO NA CD 01/99

Plusy:
- grafika
- dźwięk
- klimat

Minusy:
- mało oryginalne
- mimo wszystko trochę mało tras
- szkoda, że muzyka (dobra) to tylko 4 tracki

Ocena: 7

D-ACTION	**Producent:** ProjectTwo
Wymagania: P166, 32 RAM, 3Dfx, WIN 95, CDx2	**Dystrybutor:** ProjectTwo
Internet: http://www.project2.com	

INFO

Pył

Myślący bohater

Zanim się pojawiła, nieco czasu spędzono nad rozprawianiem, co też będzie się znajdować w pierwszej z prawdziwego zdarzenia całkowicie polskiej FPP, której twórcy - jak w domysłach zakładano - z pewnością nie pozostali obojętni wobec zachodnich odpowiedników (czytaj: jakieś inspiracje?). Wszak wydawać by się mogło, iż wszystko w temacie FPP zostało już powiedziane, pokazane i... powystrzeliwane.

JASPIN

Po doświadczeniach z Pyłem mogę z przekonaniem powiedzieć, iż giera z tradycyjną strzelanką ma niewiele wspólnego. Jednak pewne jej cechy wskazują na to, by właśnie te trzy magiczne literki, wywołujące u większość zapaleńców co najmniej gęsią skórkę - FPP - były określeniem gatunkowym Pyłu. Trudno jednak zaszufladkować ten tytuł, przykleić etykietkę i spokojnie po ukończeniu zabawy wypatrywać na horyzoncie świeższego mięska, które przyniesie jeszcze więcej wybuchowej zabawy. Pyl, dzięki umiejętnemu wymieszaniu w sobie kilku gatunków, zasługuje na miano giery innej, wnoszącej coś nowego, a przede wszystkim nie pozwalającej się nią znudzić, jak to ma miejsce nieraz w przypadkach „normalnych" FPP. Aby jednak tradycji stało się zadość, abym miała jakikolwiek punkt, do którego będę mogła się w tekście odwoływać i abyście w ogóle kumali o co chodzi, pokrótce przedstawię tzw. historię wprowadzającą, wyjaśniającą nieprzyjemne (najczęściej) sytuacje, w jakiej przyszło się znaleźć głównemu bohaterowi.

Umięśniony facet, za którego gracz będzie myślał i wcielał się w jego postać, żył sobie niespokojnie w roku 2798, służąc jako żołnierz elitarnego regimentu lekkiej kawalerii imperialnej. Czasy niespokojne wywiały bohatera na planetę określaną jako „Arena", będącą skupiskiem wszelkich kosmicznych i ziemskich szumowin, dla których dzień bez „teleportowania" kogoś w zaświaty jest dniem straconym. Tutaj przyjdzie naszemu bohaterowi żyć, a raczej starać się bez szwanku przeżyć i walczyć o trudny byt, wśród niegościnnie nastawionych do wszystkiego co się rusza i nie nadaje się do jedzenia mieszkańców planety.

Wybuchową zabawę rozpoczynamy na stacji o jakże wdzięcznym imieniu Anastazja, pozostałości po rosyjsko-językowym kontyngencie, aktualnie miejscem rdzewiejących tuneli, bunkrów, bastionów, zamieszkałych przez zdziczałych, lecz porządnie uzbrojonych osobników. Tutaj, po pierwszych krokach, każdy z zapalonych miłośników FPP z pewnością zostanie nieźle, być może i niemile, zaskoczony. Widok z pierwszej osoby, porządna giwera trzymana w szorstkich dłoniach, ciężki ekwipunek i wskaźnik życia z boku ekranu, nie pozostawiają wątpliwości co należy robić, aby bohater mógł co najmniej dostać się do połowy etapu. Ostrzegam, iż technika stosowana przez pana Arnolda, Rambo i najnowszego Desperado, pożądanych skutków nie przynosi, a w większości przypadków kończy się smutnym, acz gwałtownym zejściem naszego żołnierzyka. Pył został tak skonstruowany, aby gracz owszem, mógł sobie troszeczkę, i podejrzewam dla przyjemności, popukać z lufy, lecz przeżycie w tym niemiłym środowisku gwarantowane jest dzięki wytężonej pracy umysłowej. Hordy rzucających się na waszą postać Obcych, mutantów i ludzi, wy znajdujący mnóstwo amunicji, która natychmiast wykorzystywana na napierających setkach słabych, padających jak muchy oponentów - to wrażenia, których w Pyle nie doświadczycie.

Głównym problemem będzie znalezienie sposobu dojścia do ukrytego wyjścia, niezbędnego przedmiotu, skomplikowanego przełącznika i tym podobnych, rodem z przygodówek, elementów. Realizm giery podkreślony został żywotnością przeciwników, którzy, choć ich ilość nie jest zbyt wielka, nieźle potrafią dać w kość. Wkroczenie pomiędzy dwóch przyjemniaczków (nie mówiąc o większej ich liczbie) gwarantuje wam bilet do Krainy Wiecznych Łowów. Odległość, z jakiej wykonujecie swe śmiercionośne strzały także ma niebagatelne znaczenie, lecz z drugiej strony im bliżej przeciwnika, tym mniejsze szanse na przeżycie. Taka konstrukcja wymusza na graczu stosowanie odpowiedniej, dokładnie przemyślanej taktyki, która daleka od wpadania z bojowym okrzykiem w środek grupy przeciwników, zwiększa minimalnie szanse przetrwania. Jeśli dołączyć do tego wszystkiego główkowanie i intensywne myślenie, gdzie w tych tunelach można znaleźć wyjście, Pył przedstawia się

jako wyjątkowo nieprzyjemna propozycja dla nie lubiących myśleć (w grach) osobników, natomiast doskonała rozrywka dla ambitnych graczy. Nie ukrywam, że jest trudny, ale satysfakcja z odnalezienia się z sytuacji jest niepomiernie wyższa niż ta, która towarzyszy pozostawieniem po sobie setki łatwo eksterminowanych wrogów (tj. ich ciał).

Nie zapomniano również o zróżnicowaniu postaci, na które możemy się natknąć, a których raczej nie będziemy prosić o pomoc. Każda z nich wymaga zastosowania innego sposobu likwidacji, gdyż jej wygląd, charakter oraz walka, są niepowtarzalne i charakterystyczne jedynie dla niej. I ponownie w ruch muszą wkroczyć szare komórki, które powinny podpowiedzieć, jak bez szwanku przejść przez, przykładowo, dwójkę wykonujących akrobatyczne skoki, strzelających zabójczym laserem szaraczki z wielkimi oczami. Obok kreatur nadających się tylko do karmienia ołowiem, natknąć się można na neutralnych osobników, a nawet i przyjacielskich, których jednak są śladowe ilości. Aby nie czuć się wśród tego towarzystwa jak mały, bezbronny chłopiec z nocnikiem w ręku podczas meczu Legia - Widzew, wyposażono bohatera w różnego rodzaju żelastwo strzelające, miotające i ogólnie pomagające przeżyć i wytrwać w świecie. Ekwipunek nie zalicza się do bogatych, pomysłowych i specjalnie wymyślnych, jednak do użycia się nadaje i wspólnie z wykorzystaniem daru myślenia pozwala na przeżycie. Warty wspomnienia jest celownik (snajperski), który często ratuje życie i umożliwia zastosowanie taktyki skradającego się zabójcy, stopniowo i z dalekiej odległości likwidującego swe ofiary. Pamiętać jednocześnie należy, iż korzystanie z tego niezwykle przydatnego wynalazku staje się katastrofalne w momencie gdy jakiś wredniak zakradnie się po cichu i zaskoczy podczas celowania. Śmiertelne zejście gwarantowane.

Ze względu na to, iż dość trudno jest określić i zdefiniować samopoczucie człeka, twórcy postanowili wykorzystać do tego celu określone barwy. Zielony - jak można się domyślić, informuje, iż organizm czuje się całkiem rześko, zwiększenie intensywności, jaskrawości koloru oznacza coraz mniej weselszą sytuację, aż do czerwieni reprezentującej zimnego trupa. Istotny jest fakt, iż im bardziej barwa jest bliższa do koloru krwi, zdolności żołnierza ulegają gwałtownemu zmniejszeniu, a z efektów dźwiękowych warte uwagi są różne stęki, jęki i pokaszlywania, nie pozostawiające wątpliwości, iż sytuacja do wesołych nie należy. Powłóczenie nogami, mętny wzrok, gruźliczy kaszel i co najważniejsze - znaczne pogorszenie widoku, przypominające efekt człeka naszpikowanego różnymi narkotycznymi chemikaliami, pokazuje nam, iż z naszym bohaterem źle się dzieje i czym prędzej należy dowlec się do jakiegoś antidotum, które poprawiłoby witalność organizmu.

Od strony technicznej Pył przedstawia się niezwykle korzystnie. Zróżnicowana grafika, odpowiednio dostosowana do poszczególnych lokacji, ciekawe architektonicznie i bardzo skomplikowane, pokręcone etapy, zmieniająca się odpowiednio do miejsca muzyka, są cechami, które każdy miłośnik strzelanek (choć nie tylko) sobie ceni i chwali, a przede wszystkim - na które zwraca największą uwagę. Jedynym żałosnym punktem giery jest uboga, a właściwie nie istniejąca animka początkowa, która ogranicza się jedynie do wskoczenia naszego bohatera do tunelu, natomiast sama historia wprowadzająca przedstawiona jest za pomocą tekstu wyświetlanego na tle grafiki. Przyzwyczajona i rozpieszczona animacjami z Unreala czy Sina, z niesmakiem powitałam wstęp do Pyłu, jednak zdanie zmienić musiałam po wykonaniu pierwszych w nim niepewnych kroków. W końcu w animkach nie gramy, a stanowią one jedynie element ozdobny. Pył szybko zamazuje po sobie ten brak swoim wewnętrznym graficznym wykonaniem oraz pełną napięcia grywalnością, która choć daleka od zmuszania gracza do ciągłego przyciskania spustu, niebezpiecznie wciąga i nie pozwala siebie porzucić. Brak multiplaya również przywitałam pełnym boleści jękiem, gdyż wyobrażając sobie, co mógłby Pył oferować na tej platformie rozrywki, czułam niepowetowaną stratę. Jednak zważywszy na charakter giery odbiegający od klasycznej konwencji „bij-zabij-zgiń i ucieknij", samotna gra całkowicie wystarcza za najlepszy pojedynek deathmatchowy.

Pył zapowiada się - póki co - na najlepszą polską, niekonwencjonalną FPP, zapełnioną pomysłami, ciekawą strzelankę z rozwiniętymi wątkami zapożyczonymi z przygodówek. Inteligentni przeciwnicy, szarżujący na nasze wątłe ciałko nieźle zachodzą za skórę, niwelując nadzieje gracza i nie pozostawiając wątpliwości, iż taktyka stosowana w masie innych FPP nie zdaje egzaminu, a jedynie prowadzi głównego bohatera do piachu. Nieszablonowe wnętrza, przypominające skomplikowane podziemne labirynty, z mnóstwem ukrytych przełączników, podnoszą dramatyzm, a jednocześnie realizm opłakanej sytuacji naszego bohatera. Z punktu widzenia gracza jest znacznie lepiej, gdyż gwarantowana rozrywka nie tylko dla chwytających myszkę i biegających po klawiaturze palców rąk oraz rozbieganych, wodzących po monitorze oczu, czyni z Pyłu produkt wyróżniający się na półce sklepowej w dziale określonym trzema literkami: FPP. Trudność w przedzieraniu się przez nieliczne acz zróżnicowane postacie, złośliwość przedmiotów martwych w postaci zapór torujących przejście, skomplikowanych przełączników, wieżyczek z reagującymi na ruch gunami, składają się na nieprzyjazne, acz niezwykle wciągające środowisko, do którego nieprzyzwyczajeni miłośnicy klasycznych FPP powinni zapałać „miłością gracza", na którą Pył w 100% (nie licząc drobnych potknięć) sobie zasłużył. ■

Plusy:
- Grafika, muzyka, ogólna prezencja
- Elementy przygodówkowe
- Grywalność
- Nieszablonowe wnętrza
- Wysoki stopień realizmu

Minusy:
- Brak multiplaya
- Śladowa animka wprowadzająca

Ocena: 8

INFO

Producent: Optimus Nexus	
Wymagania: Pentium 133, 32 MB RAM, SVGA, CDx4	Dystrybutor: Optimus Nexus (058) 568594
Internet: http://www.nexus.optimus.com.pl	

DroidWorks

Jawowe przedszkole

Jak już w jakiejś recenzji ktoś z Redaktorów wspomniał, obecny numer jest bardzo lucasowski. DroidWorks jest jednak wśród innych produkcji inspirowanych Gwiezdnymi Wojnami tytułem dość wyjątkowym. Przede wszystkim dlatego, że jego bohaterami wcale nie są istoty żyjące, przynajmniej nie w naszym rozumieniu. Gracz nie tyle bowiem własnymi rękami toczy walkę z Imperium, co wykorzystuje w tym celu roboty. Jest to oczywiście różnica widoczna na pierwszy rzut oka, ale nie najważniejsza. Za tę uznałbym bowiem nowe podejście do tematu Gwiezdnych Wojen, a konkretniej - jego wykorzystania w programach komputerowych. DroidWorks są bowiem nie tyle rasową grą, co całkiem niezłym programem edukacyjnym. Fakt, że motyw walki biednych rebeliantów ze znienawidzonym Imperium gdzieś się tam przez cały czas przewija, ale stanowi on jedynie tło zmagań rebelianckiego szpiega (czyli gracza) z przeciwnościami losu spotykającymi wytwory jego rąk.

ALLOR

Recenzję pozwolę sobie jednak zacząć od tła. Otóż na pustynnej planecie Tatooine zaczynają się pojawiać wredne roboty-zabójcy. Są one po pierwsze bardzo niebezpieczne, bo ich wysoce niekulturalne zachowanie względem innych metalowych „braci" przyprawia tych ostatnich o co najmniej przepalanie się bezpieczników (a to i tak tylko najmniej niemiły objaw spotkania z takim jegomościem sensor w sensor), a po drugie - stanowią zagrożenie dla Przymierza, bo jak ich produkcja rozkręci się na dobre, to niechybnie zaleją całą galaktykę. Tak więc szefostwo przysyła na Tatooine swojego szpiega, którego zadaniem będzie zlokalizowanie fabryki i jej zniszczenie. Ponieważ jednak nawet w przebraniu za małego zakapturzonego ludzika nie wszędzie można się dostać, więc jego (czyli gracza) zadaniem będzie nie tyle własnoręczne rozwalanie panów w białych pancerzach, co zabawa w coś na kształt klocków Lego, z tą różnicą, że ostateczny twór nie trafi na półkę, a zostanie wysłany na akcję.

Ponieważ jest to jednak tytuł przeznaczony dla młodszych adeptów sztuki komputerowej, więc nie ma się co obawiać o ilość wylewającej się z ekranu krwi - bo tej nie ma wcale. Ba, nie ma nawet cieknącego oleju! Po prostu nie mamy nawet najmniejszej możliwości stworzenia narzędzia służącego do zabijania, a jedyną dostępną nam bronią będzie własna pomysłowość. Zresztą w czasie misji treningowych nasz mały przyjaciel nie ma się czego obawiać, bo wroga w czasie ich trwania na szczęście nie uświadczy... Nie znaczy to jednak, że jest prosto. Mimo iż w czasie treningu chodzi jedynie o przeprowadzenie naszego podopiecznego - bo oczywiście gotowym „składakiem" w czasie misji własnoręcznie sterujemy - do drzwi wyjściowych, to bez odpowiedniego wyposażenia będzie to niemożliwe.

Wszystkie wymagania są jednak podawane przed misją, i chociaż nie zawsze uda się nam przedostać na drugą stronę za pierwszym razem, to przynajmniej z góry wiadomo czego należy się spodziewać. Zdarza się oczywiście, że część stawianych nam warunków wcale w pokonaniu czekających nas problemów nie pomaga, ale jest to i tak bardzo pomocne - bo w czasie głównego zadania będziemy mieli do czynienia nie z jednym prostym problemem, jak w czasie treningu, a z ciągiem zadań, z którymi trzeba będzie sobie poradzić przy pomocy tego samego robota. A przyznacie chyba, że pogodzenie dużej szybkości, małej wagi i baterii o pojemności potrzebnej do długotrwałego zasilania noktowizora umieszczonego w głowie nie należy do rzeczy łatwych... a jeśli całość ma być jeszcze podatna na przyciąganie magnesem, a dodatkowo powinna mieć możliwość podleczenia rannego Jawy... Kto jednak powiedział, że walka z Imperium jest prosta? Pod uwagę trzeba jeszcze wziąć liczbę dostępnych części i ich różnych kombinacji. Przede wszystkim roboty podzielić można na te jeżdżące na gąsienicach (lub na kołach) oraz te chodzące. Ale to i tak wybór najprostszy, później przychodzi bowiem czas na wybranie odpowiednich komponentów na nogi, tułów, głowę, kończyny górne i manipulatory. Niby jest to tylko pięć kategorii, ale ponieważ całość można składać do kupy praktycznie dowolnie (a części jest furset...), więc możliwości jest wystarczająco wiele, by metodą „na chybił-trafił" nie dojść od niczego sensownego nawet po tygodniu męczenia jednej planszy.

Mimo takich trudności poprzedzających wyjście na misję, to nie składanie jest największym problemem i nie w nim tkwi największy walor edukacyjny. Najważniejsze są bowiem czekające nas zadania. W ich trakcie biedny robot spotka się między innymi z problemem rzutu ukośnego, przekładniami zębatymi, przeciwwagami czy wielokrążkami. Dla młodszych może to sprawiać problemy jak najbardziej realne, ale na szczęście w każdej chwili można skorzystać z umieszczonej w programie encyklopedii, która nie dość, że oferuje całkiem porządne zaplecze teoretyczne (napisane oczywiście bardzo przystępnym językiem), to umożliwia jeszcze dodatkowo pooglądanie paru doświadczeń ilustrujących dane zagadnienie. Całość wymaga oczywiście (i niestety...) znajomości języka angielskiego, a w dodatku nie zanosi się spolszczenie programu... Może to jednak stanowić i dodatkową zaletę - bo jest to angielski raczej prosty, a w dodatku występuje zarówno w postaci mówionej, jak i pisanej, przez co prócz zagadnień „fizycznych", można przećwiczyć także zagadnienia „językowe". Proces przyswajania sobie nowych wiadomości jest wspomagany także, prócz wspomnianej encyklopedii, przez latającego towarzysza naszego robota. Ten mały metalowy pomocnik z napędem antygrawitacyjnym jest zresztą w niektórych wypadkach wprost nieoceniony - służy bowiem dobrymi radami. Ma to kolosalne znaczenie zwłaszcza podczas wykonywania głównego zadania, gdyż wtedy czeka nas wiele różnorodnych zadań mogących na pierwszy rzut sensora sprawiać niezłe problemy. A tak, dzięki zwróceniu naszej uwagi na podobne zadanie wykonywane w czasie treningu, rozwiązanie przychodzi jak gdyby samo... I nie mamy przy tym wrażenia, że zostało nam podane na tacy! Nie trzeba chyba przy tym dodawać, że sprawia to uczniowi bardzo dużą satysfakcję. Prócz samej satysfakcji, równie istotny jest zresztą fakt, że dzięki powtarzaniu wcześniej nabytej wiedzy w warunkach „bojowych", ulega ona znacznie lepszemu przyswojeniu.

Zamiast podsumowania, powiem tylko jedno - szkoda, że DroidWorks, program wręcz modelowo wypełniający zadania stawiane przed oprogramowaniem typu „bawiąc-uczyć", nie będzie w Polsce rozprowadzany... Wprawdzie nie obejmuje on całościowo programu żadnej z klas szkoły podstawowej, ale robi przy tym coś więcej - wprowadza dobre nawyki i wyrabia „fizyczną" intuicję. A akurat tego na lekcjach, ze względu na mizerne środki budżetowe, się nie przerabia... ■

DEMO NA CD 12/98 CD-ACTION

Plusy:
- program praktycznie edukacyjny
- podział na część treningową i zadanie ostateczne
- misje wykorzystują nabytą wcześniej wiedzę
- dostępna w każdej chwili encyklopedia
- duże możliwości konstrukcyjne

Minusy:
- nie korzysta z akceleratorów
- grafika na poziomie Jedi Knight

Ocena: 7

CD-ACTION

Producent: Lucas Learning

Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95

Dystrybutor: Lucas Learning

Internet: http://www.lucaslearning.com

INFO

Szachy

Szachy po polsku

Stara wojskowa zasada mówi, że pod żadnym pozorem nie należy zgłaszać się na ochotnika, o czym zresztą przypominają odpowiednie dowcipy, jak np. ten o muzykalnych ochotnikach (musieli wnieść fortepian do kwatery kapitana na czwartym piętrze :)). Niepomny rzeczonej zasady, ujawniłem się dawnymi czasy jako redakcyjny miłośnik szachów. Oczywiście szefostwo skrzętnie to wykorzystało. Nikt normalny nie podejmie się opisu programu szachowego, jeśli do wyboru ma Tomb Raidery 3 i tym podobne; zwłaszcza, iż o ile w szachy gra się bardzo przyjemnie, o tyle pisanie o tym do rzeczy przyjemnych bynajmniej nie należy. Bo co tu napisać? Mamy planszę, pionki i zasady takie same od zamierzchłych czasów. Do tego każdy pojawiający się na rynku program szachowy trzeba porównać z aktualnym Chessmasterem i zwykle porównanie to wypada na korzyść tego ostatniego.

LORD Y

Dlatego z niezbyt wielkim entuzjazmem przyjąłem fakt, że zostałem wybrany „na ochotnika" do opisania kolejnego programu szachowego nazwanego zresztą po prostu - Szachy. Szybko jednak okazało się, że nie ma wielu powodów do zmartwień. Program mimo dość paskudnego rysunku „zdobiącego" krążek, już na pierwszy rzut oka po zainstalowaniu okazał się całkiem atrakcyjny, więc z przyjemnością zabrałem się do dalszego zgłębiania jego możliwości.

Pierwszą rzeczą, która wręcz mnie zszokowała był wygląd programu. Kolejne Chessmastery przyzwyczaiły mnie do pewnego stylu i do tej pory uważałem go za najlepszy z możliwych do osiągnięcia. Pisząc „wygląd", mam tu na myśli nie tyle pionki i szachownicę, co kolor, ułożenie czy tła okien informacyjnych, bowiem o ile zwykle korzystam z dwuwymiarowej małej szachownicy z symbolami, to na tym moja „asceza" się kończy - ogólny „design" musi być estetyczny i przyciągający oczy. Taki też jest. Pokusiłbym się nawet o stwierdzenie, że pod tym względem Szachy prezentują się lepiej niż ostatni Chessmaster!

Jeśli komuś zależy na trójwymiarowych dziwactwach i innych teksturowanych szachownicach, również nie powinien być zawiedziony, bowiem Szachy oferują spory zbiór figur i szachownic w najprzeróżniejszych stylach i doskonałej jakości. Nie przyglądałem się im zbyt dokładnie, bo szczerze mówiąc mało mnie obchodziły, ale wyglądają równie ładnie, jak te z Chessmastera...

U dołu:
Jak widać ilość modyfikacji wyglądu szachownicy jest spora ... a możliwości programu też są spore.

Po najmniej istotnym elemencie programu, jakim jest jego oprawa (szachy to nie Quake - „zbyt ładna" grafika niekiedy wręcz przeszkadza), pozostaniemy przy dodatkach, ale już bardziej istotnych, czyli grach przykładowych oraz tzw. „tutorialach". Tutaj niestety twórcy Szachów nie popisali się zbytnio. Trudno zresztą do końca tego od nich wymagać, gdyż kursy gry, jakie oferowały Chessmastery - pisane przez światowych championów - to grube pieniądze, a trudno porównywać budżet jakiejkolwiek polskiej firmy do takiego Mindscape'a. Jednak cokolwiek powinno się pojawić... Tymczasem Szachy

Plusy:
- czasem da się wygrać
- partia: Kasparow - Deep Blue
- program całkowicie po polsku
- figury i szachownice na poziomie Chessmastera, a ogólny wystrój graficzny jeszcze lepszy

Minusy:
- brak „tutoriali"
- brak większej ilości przykładowych partii

Ocena: 8

zawierają wyłącznie zapis legendarnej już partii Kasparow - Deep Blue i nic (słownie NIC) więcej. Jest to największy minus programu, tym bardziej, że gdyby zawierał jakąś szkółkę - byłaby to jedyna taka pozycja w języku polskim, co mogłoby być mocnym atutem marketingowym.

Przejdźmy jednak do samej gry. Ocenianie poziomu gry programów szachowych jest o tyle trudne, że recenzent musi wziąć pod uwagę oprócz poziomu programu, także, a może nawet przede wszystkim, swoje umiejętności. Załóżmy, że przeciętny gracz zagra dziesięć razy na najniższym poziomie trudności i za każdym razem dostanie solidne baty. Zakładając, że nie uniesie się urażoną dumą (recenzent nie powinien mieć dumy, zresztą obrażanie się na coś tak abstrakcyjnego jak program komputerowy byłoby trochę głupie), osobnik taki wystawi programowi wysoką notę. Tymczasem np. osobnik, którego poziom jest nieco wyższy (powiedzmy, że uczestniczy w turniejach międzymiastowych i wojewódzkich) dziesięć razy wygra i stwierdzi, że program jest słaby. Mnie „udało się" wypośrodkować i ostatecznie uzyskałem wynik 4 : 6 dla komputera, co w pewien sposób dowartościowało mnie (choć teoretycznie recenzent dumy nie ma :)) po sromotnych porażkach, jakie otrzymywałem od ostatniego Chessmastera. Nie oznacza to jednak, że poziom gry programu jest niski. Wręcz przeciwnie, jednak Chessmastera pod tym względem raczej trudno wyprzedzić. Oczywiście w żaden sposób nie dyskwalifikuje to Szachów. W jaki bowiem sposób nauczyć się gry i rozwijać swoje umiejętności, jeśli niezależnie od czynionych postępów bezduszny program niszczy nas jak chce, a tak właśnie postępuje z początkującymi, a nawet średnio zaawansowanymi amatorami, ostatni Chessmaster?

Z przeprowadzonej przeze mnie analizy wyraźnie widać było, iż Szachy reprezentują poziom gry mniej zaawansowany, niż Chessmaster, ale mimo to dość wysoki, by rozgrywka sprawiała trudność nawet najlepszym. Brak „tutoriali", mimo iż bolesny, nie jest ostatecznie tak straszny, zwłaszcza że, choćby częściowo, niweluje go przewaga w postaci „polskojęzyczności" programu. Wniosek nasuwa się sam - jeśli nie jesteś członkiem ligi szachowej czy czegoś w tym rodzaju, a grę traktujesz jako rozrywkę, Szachy są znacznie lepszą alternatywą niż Chessmaster. Tego ostatniego można z czystym sumieniem pozostawić profesjonalistom.

Ps. Kiedyś planuję urządzić turniej między programami, który najrzetelniej będzie mógł ocenić poziom gry każdego z nich, ale na razie czekam z tym do czasu, aż oferta będzie trochę większa, gdyż trzy dostępne programy to trochę za mało. ■

D-ACTION

Producent: Techland

Wymagania: Windows 95, CDRom x4, Pentium, 16 MB RAM

Dystrybutor: Techland

Internet: http://www.techlandsoft.com

INFO

X-Wing Collectors Series

All in one

Jedną z cech tworzących specyficzną atmosferkę naszej redakcji jest to, że pudełka z logo Star Wars mają dziwną tendencję do bycia rozdysponowanymi (do recenzji) ZANIM jeszcze zdążą się u nas pojawić; tylko patrzeć jak zaczniemy prowadzić zapisy :). Kolejną - niezrozumiałe dla postronnych „zagęszczenia" wokół stanowisk pracy redaktora, z którego głośników (volume full) wydobywają się wypełniające całą przestrzeń dźwięki Motywu głównego lub - ach! - Marsza imperialnego. Trzecią wreszcie - nieprzyjazne spojrzenia rzucane przez tych zgromadzonych w kierunku tego siedzącego najbliżej monitora; inna rzecz, że ten ostatni niewiele sobie z tego robi; on i tak wyszedł na swoje. A poza tym - wchłonięty przez grę - niewiele poza nią widzi...

GEM.INI VS. (&?) ALLOR

Tym razem jednak nie zaobserwowano żadnej z tych trzech cech, co jednak w moim przekonaniu jest jedynie zbiegiem okoliczności i wyjątkiem potwierdzającym regułę. Powody? Odpowiednio: pierwszy - X-wing Collector Series (remake i kompilacja X-wing, TIE-Fighter i - jako bonus - okrojony X-wing vs. TIE-Fighter: FlightSchool) nadszedł w zasadzie niespodziewanie. Drugi - nauczony smutnym doświadczeniem omdlenia na skutek braku tlenu wywołanego nadmiernym skupieniem bliźnich, pracuję w słuchawach, co chroni przed „spędem" postronnych (co najmniej do czasu spojrzenia przez któregoś ze współpracowników na monitor i skojarzenia, co właśnie widzi). Trzeci - zgodnie z przekonaniami i obietnicą, jakiej udzielił sobie niegdyś piszący te słowa, nie byłem w stanie zasiąść w kokpicie którejś z maszyn buntowników i zmusić się do mordowania imperialnych współtowarzyszy... Dlatego też X-wing dostał się naszemu redakcyjnemu zwolennikowi (tfu!) Sojuszu - Allorowi. Nie bądźcie więc zaskoczeni formą recenzji X-wing Collector Series - jest ona bowiem swoistym dwugłosem i zarazem zestawieniem dwóch krańcowo różnych punktów widzenia - pro-imperialnego reprezentowanego przez moją skromną osobę i pro-rebelianckiego, którego przedstawicielem jest mój serdeczny nie-przyjaciel Allora. Nie liczcie jednak na zażartą kłótnię: w tym akurat przypadku jesteśmy niewiarygodnie wręcz zgodni...

A. No, niestety jesteśmy... Nie oznacza to oczywiście rozejmu w sprawach najważniejszych (czytaj: i tak Palpi pozostaje kandydatem do odstrzału), bo zgodność dotyczy li tylko oceny najnowszego packa dla kolekcjonerów, ale...

Plusy:
- trzy w jednym
- dobra muzyka - w sam raz do wieży
- TIE Fighter jest nadal dobry

Minusy:
- minimalne poprawki
- ...połowa z nich na gorszej
- straszna niekonsekwencja w oprawie
- żadnych nowych misji
- słaba grafika - mimo upgrade'u
- Flight School to całkowita porażka...
- podobnie X-Wing - zmiana rozdzielczości to zwykłe rozciąganie starych grafik
- nowe grafiki są zresztą słabsze od starych rozciągniętych
- problemy z joystickiem
- brak iMuse
- instrukcja z Generałem Fat Penguin stojącym w imperium...
- w sumie - ktoś tu chyba sobie z fanów zakpił...

Ocena: 5

B. Moim kandydatem - osiągalnym! - jesteś TY... ale zgadza się - nie o tym mieliśmy mówić (zresztą i tak nie mamy jak się sprawdzić - walka w sieci w X-w vs. TIE to pomyłka - wchodzimy w ciasne skręty i krążymy wokół siebie bez żadnych wymiernych skutków). Wracając więc do rzeczy: niestety po raz kolejny udowodniona została teza, że - paradoksalnie - LA najsłabiej przykłada się do gier, które powinny stanowić ich oczko w głowie; tych, które opierają się na uniwersum Star Wars. A może to my mamy zbyt wygórowane żądania?

A. Raczej nie sądzę, no, chyba że przyjęlibyśmy tezę, iż z definicji fan Gwiezdnych Wojen nie zwraca uwagi na grafikę, muzykę, odgłosy - słowem wykonanie - i cieszy się już z samego faktu, że dostał w swoje ręce coś nowego. Tyle tylko, że nawet przy takim postawieniu sprawy rzeczona kolekcja nie wyjdzie najlepiej - bo nowości w porównaniu do poprzednich „wersji specjalnych" jest tu jak na lekarstwo...

B. Hmm, zgadza się - to zmiany zaledwie kosmetyczne. Jestem jednak w o tyle dobrej sytuacji, że w przypadku „stareńkiego" (bo to wciąż ten sam stary dobry - ba! najlepszy!) TIE Fighter SĄ one zauważalne. I nie chodzi tylko o obsługę akceleratorów grafiki - dodano również sporo kwestii mówionych (czasem nawet stylizowanych jak w kampanii 2 - wojnie domowej pomiędzy Dimokami a Ripobulonami, gdy rasy te mówią w specyficzny, zniekształcony przez konwertery języków sposób!). Inna rzecz, że zabrakło jakby... konsekwencji. Jak bowiem inaczej wyjaśnić „przemieszanie" rzeczy nowych z tymi pamiętanymi z pierwszej wersji TIE Fighter? Możecie mi wierzyć - animacja „wylatującego" z hangaru Niszczyciela Gwiezdnego myśliwca rzeczywiście była dobra... jakieś 3-4 lata temu. Teraz jednak rozdzielczość (na oko) 320 na 200 - to nie jest to, co chciałbym zobaczyć. Tym bardziej, że Lucas dysponuje bodaj najlepszą wytwórnią efektów specjalnych i zmontowanie takiego filmiku zajęło by im... bo ja wiem - dwa dni?

A. Dobra, ale i tak jesteś w lepszej sytuacji, bo w przypadku TIE Fightera dodano coś więcej niż akcelerowaną grafikę 3D - która zresztą i tak prezentuje się jak w tytułach sprzed roku, a X-Wing praktycznie jaki był, taki jest, przynajmniej po uśrednieniu. Z jednej bowiem strony obecnie w 320x200 grać się już nie da (a tyle miała poprzednia wersja kolekcjonerska), ale z drugiej - większość grafiki bitmapowej po prostu przekonwertowano przy pomocy programu graficznego na dwukrotnie większą rozdzielczość!!! Żadnego dodania szczegółów!!! Wystarczy zresztą popatrzeć na wygląd kokpitów - są tak beznadziejnie rozmyte, że już chyba wolałbym te stare... A jest to o tyle karygodne, że w X-Wing vs TIE Fighter znajduje się cała ich kolekcja - czemuż to nie wzięto ich stamtąd??? No i jeszcze sprawa grafik zupełnie nowych - takiego kiczu niestety dawno nie widziałem... Oryginalne były o niebo lepsze, nawet mimo pikseli!!! Przynajmniej było na nich więcej kolorów, bo obecne wyglądają na góra 16...

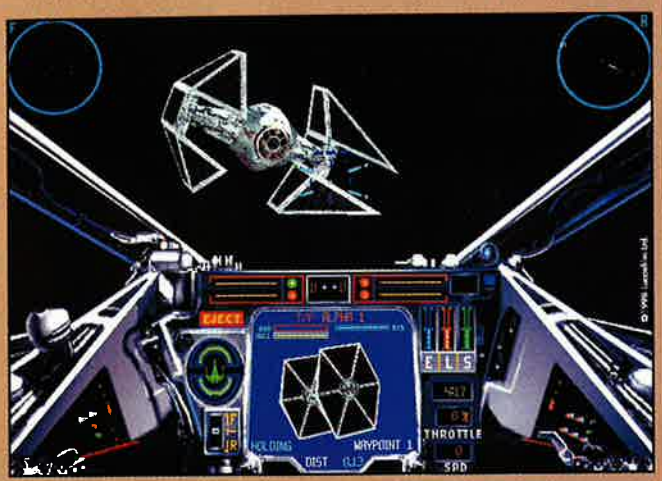
B. Mówisz o wnętrzach bazy? To akurat w TIE zostało zmienione. Oczywiście z typową dla całości niekonsekwencją - postacie oficera dyżurnego i słynnej „zacloakowanej postaci" - wysłannika Cesarza - również jedynie „rozciągnięto". Jest to o tyle śmieszne, że tło jest rzeczą nową i - delikatnie mówiąc - niezbyt do schodkowych postaci (i vice versa) pasuje.

A. Tyle, że w TIE (też go u siebie odpaliłem - oczywiście tylko w celach porównawczych), jest to wykonane i tak o niebo lepiej - jak już pisałem, pod tym względem X-Wing jest po prostu tragiczny. No, a takie postawienie sprawy nasuwa od razu jedno pytanie - czemu jest to u licha X-Wing Collectors Series, skoro jedynym sensownym tytułem w tym pudełku jest TIE Fighter???

B. Czyżby względy komercyjne? Rynek amerykański jest przecież największym na świecie, a rebelia - a więc i jej symbol - X-skrzydłowiec przecież jest taka amerykańska... A być może LA zostało zdominowane przez rebelianckich (albo - jak jej tam... republikańskich?) speców od propagandy? Zresztą - dla mnie jakość pozostałych tytułów tego trzypaka nie jest problemem - ja i tak gram TYLKO w TIE Fighter...

A. Ale czy w takim razie ktoś nie chce niczego się nie spodziewającym braciom i córkom wuja Sama wcisnąć wartości imperialnych? W końcu są one znacznie lepiej przygotowane - przynajmniej w tym packu... W X-Wingu nawet komunikatów głosowych jest na lekarstwo, a jedyna zmiana w misjach to nagłe polepszenie parametrów Y-Winga, który nie wiedzieć

B. No dobrze, ponarzekaliśmy sobie. Ale czy to nie jest tak, że oceniamy nie to, co jest, ale to, czego nie ma, a chcielibyśmy by było? Sam TIE



czemu stał się nagle lepszy w walce od X-a: bo osłony to miał lepsze już dawno, a przy obecnej szybkości (MINIMALNIE gorsza od X-Winga), zwrotności (taka sama lub nawet lepsza!!!) i lepszym ustawieniu działek sieje popłoch nawet wśród Interceptorów - i to bez nadmiernego wysiłku jego pilota...

B. ...A z drugiej strony wcale tego nie widać - dać zrzucić się z ogona Y-winga przed jego całkowitym zezłomowaniem to nadal hańba dla szanującego się pilota Imperium.

A. Pisałem o zmianach w X-Wingu...

B. A zatem: kolejny przykład NIEKONSEKWENCJI!

A. A odnośnie oficerów politycznych, to skłaniam się jednak ku stwierdzeniu, że to imperialiści chcą szerzyć swoje idee pod cudzym szyldem, bo w przeciwnym wypadku to X-Wing byłby lepszy...

bowiem wciąż jest świetny (choć pewnie już tylko dla maniaków...).

A. A X-Wing, nawet dla maniaków, zaledwie dobry... Na pewno nie poleciłbym go żadnemu nowicjuszowi, bo mógłby go jedynie zrazić do tematu. Natomiast TIE - gdyby nie nieco za słaba grafika, nadal rajcuje (choć nie wszystkich) i na dobrą sprawę można by go polecić nawet obecnie i to całkowitym ignorantom - jako całkiem niezłą zabawę. Jest tylko jedno ale (oczywiście prócz widocznej na każdym kroku niekonsekwencji) - dlaczego nie poprawiono obsługi joysticka?! Przecież tak to pływał on w początkach swej ery, ale obecnie??? Jest to po prostu wielkie niedopatrzenie, występujące na dodatek zarówno w TIE, jak i w X-Wingu, a nie muszę chyba pisać jak irytujący jest nagły dryf myśliwca w prawo przy ataku od czoła...

B. No tak, zgadza się - obsługa joyów jest po prostu katastrofalna. A co ciekawe, początkowo skok przy minimalnych wychyleniach bratem za

U góry:
Te, Sokół, zaraz ci pióra z d...yszy powyrywam!

skutek uruchomiania działania silniczków w force feedbacku. Jednak kiedy usłyszałem, że nasz „dzielny" buntownik przemierzający przestrzeń maszyną stanowiącą nieznaczną przeróbkę dwupłata z pierwszej ziemskiej wojny klnie podobnie, zmuszony zostałem do uznania, że tak to po prostu jest! Zresztą potwierdziło się to po przejściu w X-W vs TIE - tam naprawdę można spokojnie dokonywać milimetrowych korekt kursu. Ano właśnie - to nasuwa pod lupę trzeci z zawartych w nieszczęsnym X-wing CS - X-wing vs TIE Fighter. Al?

A. A co ja mam o nim napisać? Że jest to okrojona do siedmiu misji na stronę wersja standardowego XvT? Że w porównaniu do niej jest jeszcze słabsza? Że jedyne, czego można się z niej nauczyć (bo niby nosi przydomek Flight School), to ucieczki przed rakietami?

B. Właśnie o to mi chodziło. A tak swoją drogą - jak ci się - drogi nie-przyjacielu - podobają audio-tracki, których dogrywanie powoduje chwilowe, może pół-sekundowe zatrzymania się akcji, co w sytuacji gdy siedzisz na 6-tej Tarydian Shuttle świadczy o być czy nie być myśliwca? Nie wspominając już o samym fakcie takiego regresu - przecież wcześniej był iMuse!

A. ...który obecnie został zastąpiony systemem o niebo lepszym, nie bawiącym się w żadne tam dziecinne dostosowywanie muzyki do akcji na ekranie, a jedynie w kółko puszczający kilka kawałków w kolejności liniowej aż do bólu. Dzięki temu muzyka nie absorbuje, a równie dobrze można ją sobie puścić z wieży - efekt, poza momentem obwieszczenia o zwycięstwie (bo wtedy puszczane są tony nieco inne), będzie dokładnie taki sam...

B. Skąd ten sarkazm? Zarzucasz, że Lucas Arts jedynie przypadkiem zrezygnował z tego budującego klimat systemu? Ejże, przecież ONI WIEDZĄ, co dla graczy najlepsze.

A. ...tyle tylko, że jasnowidz się im chyba popsuł... Zresztą wszechwiedzę osób na górze już w tym kraju przerabialiśmy i nie wiedzieć czemu ludziska opowiedzieli się jednak za samodecydowaniem...

B. Ale mimo wszystko wracamy w Przestrzeń? Wiesz, przede mną misja, po której otrzymuję osobiste podziękowanie od Wielkiego Admirała (pardon - jeszcze Vice-Admirała) - Thrawna. A to - choć nie sądzę, byś zrozumiał - nieodmiennie napawa mnie słuszną dumą.

A. Ciebie ma przynajmniej co napawać dumą, bo jak pomyślę o X-Wingu, przypomnę sobie, jak to było kiedyś, to chce mi się jedynie odpalić Descenta Freespace, I-Wara, ba, nawet TIE Fightera - będzie się walczyło może i nie za Jasną Stronę, ale przynajmniej obejdzie się bez wmawiania sobie, że idee wymagają poświęceń... Bo takie podejście w przypadku gier to już paranoja i to wcale nie lekka...
I pora na oceny: TIE Fighter - 7/10,
X-Wing - 4/10, Flight School - 3/10 ■

D-ACTION	**Producent:** LucasArts
Wymagania: 486/100, 16MB RAM,CDx2, Dos/Win 95	**Dystrybutor:** L.E.M. tel.(022) 6428165
Internet: http://www.lucasarts.com	

INFO

Delta Force

Komandos w akcji

Kiedyś w redakcji, przez parę dni, gra symulująca działania komandosów, czyli Spec Ops: Rangers Lead the Way miała swoje pięć minut sławy i chwały - wszelako szybko odeszła w niepamięć, wyparta przez zasadniczo podobne, ale bardziej odpowiadające naszym gustom gry typu Commandos:BEL, SWAT 2, Rainbow Six. Po tak wielkiej dawce hitów z pewną obawą podszedłem do kolejnej gry z tego cyklu, czyli Delta Force.

UGLY JOE

Moje obawy wiązały się z faktem, iż jeszcze przed odpaleniem gierki wiedziałem, iż... nie obsługuje ona akceleratorów grafiki. Producenci tak nas rozbestwili, że gra akcji w 3D, która nie jest wyposażona w opcję sprzętowej akceleracji, już niemal z góry stoi na przegranej pozycji. Czy jednak nie można dać takiemu produktowi szansy? Można! Od razu powiem, że brak obsługi akceleratora jest na początku bardzo boleśnie odczuwalny. Engine Voxel Space 3, choć sam w sobie niezły, nie może przecież konkurować ze sztuczkami, jakie czyni z grafiką choćby poczciwy Voodoo 1. Zębate krawędzie wzgórz, widoczna ziarnistość tekstur czy choćby rozsypujące się w rój pikseli obiekty na dalszym planie, nie mówiąc już o wyraźnie „żabkującym" scrollingu ekranu, są namacalnym i widocznym na to dowodem. A w momencie gdy zaczyna robić się gorąco, gdy jesteśmy pod obstrzałem, a wokół roją się wrogowie, gra miejscami zmienia się w slideshow... Wprawdzie producenci obiecują, że wkrótce pojawi się patch, który umożliwi akceleratorom współpracę z Delta Force - no ale to już musztarda po obiedzie, panowie! Aha: jeśli nie macie procesora MMX - zapomnijcie o tej zabawie z DF.

Gdy jednak człowiek jakoś przywyknie do grafiki (swoją drogą całkiem przyjemnej), to zaczyna mu się robić ciepło w okolicy serca, bo gierka ma sporo do zaoferowania. Jak już wiecie, wcielamy się w skórę jednego z żołnierzy Delta Force (patrz ramka). Przed nami 5 kampanii w rozmaitych rejonach świata: Peru, Czad, Indonezja i - dla miłośników przeciwników gadających po rosyjsku - Uzbekistan i Nowa Ziemia (Nowaja Ziemlja), czyli wyspa gdzieś w okolicach Syberii, obserwowane z - wedle woli - perspektywy FPP i TPP. Każda z kampanii składa się z cyklu misji. Jedynym bólem jest tylko brak save w obrębie misji - tj. komputer robi autosave, ale dopiero po jej ukończeniu. Czasem kolejność ich wyboru jest dowolna, czasem zaś ustalana przez program. Zazwyczaj w miarę upływu czasu i wykonywania nowych zadań, okazuje się, że misji... przybywa. Prawdę mówiąc zmarszczyłem się, gdy - jak mi się początkowo wydawało - każda kampania to max. 2-3 misje. A tu okazuje się, że np. po wykradzeniu z obozu wroga laptopa, znaleziono w nim dane o zakonspirowanej bazie, w tej zaś... itp. I nagle okazuje się, że zadań jest całkiem sporo.

Jakich zadań? Najróżniejszych. Uwolnić zakładników, zniszczyć kolumnę transportową (plus wzięcie do niewoli dowódcy), wysadzenie wrogiego obiektu, czy choćby zaznaczenie go laserowym markerem celem ataku z powietrza, itp. itd. Sami zresztą wiecie od czego są komandosi :). Cieszy fakt, że nie ograniczają się one do ogólnej quakeo-podobnej destrukcji wszystkiego co żyje. No dobra, czasem tak trzeba działać - ale Delta Force to nie Rambo Squad. Często twoim zadaniem będzie właśnie możliwie dyskretne przemknięcie się do wrogiej bazy i np. uwolnienie zakładników z miejsca otoczonego przez masę terrorystów. Łdąc „w polnyj rost" i siejąc z biodra z np. karabinu maszynowego, zrobimy na pewno efektowne wrażenie i kupę halasu, która momentalnie zwali nam na kark całą wrażą ekipę. Nie muszę mówić, że najdalej po trzech minutach będziemy użyźniać glebę swoją krwią (zginąć jest tu podejrzanie łatwo). Natomiast na pewno mniej atrakcyjne wizualnie podpełźnięcie i wykorzystanie mało efektownego, lecz bardzo efektywnego noża lub pistoletu z tłumikiem od

DEMO NA CD 12/98 ACTIVE

Plusy:
- grywalność
- zgrabne połączenie strzelaniny i symulacji
- FPP i TPP - do wyboru
- emocjonujący multiplayer
- ładnie wyglądający żołnierze wroga (twarze i motion capture)

Minusy:
- brak akceleracji grafiki!!! (co najmniej -1 punkt do oceny)
- piskelozka (patrz wyżej)
- niemożność komunikacji z pozostałymi komandosami
- konieczny procesor z MMX
- brak save w obrębie misji

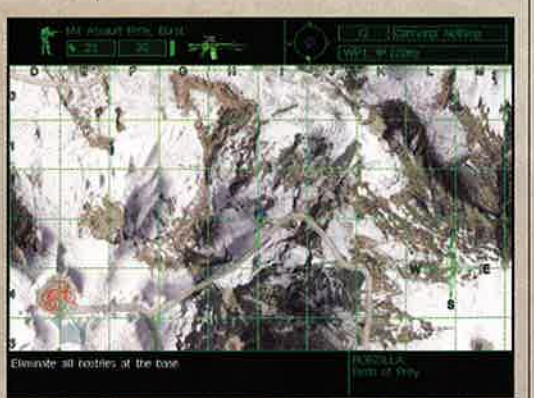
Ocena: 7

Co to jest Delta Force?

Oddziały Delta Force powstały w 1979; Amerykanie inspirowali się tu zasadami i organizacją brytyjskich Special Air Service (SAS). Dokładna struktura i zasady funkcjonowania Delta Force są tajemnicą. Wiadomo, że służą w nich ochotnicy z elitarnej 82 Dywizji Desantowej, Zielonych Beretów, Rangersów etc. Delta Force specjalizuje się w zadaniach typu: walka z terroryzmem, uwalnianie zakładników czy operacje militarne specjalnego znaczenia, poza terenem USA.

razu zmienia postać rzeczy. Pamiętajcie bowiem, że ta gra to wprawdzie bardzo zręcznościowy - ale jednak - symulator działań komandosów, a nie typowa FPP!

Działamy zasadniczo samotnie, tj. w pojedynkę, choć zazwyczaj wspierają nas chłopaki z sąsiednich plutonów, robiąc dywersję na tyłach itp. Tu zwracam uwagę, że są to chyba plutony samobójcze, gdyż rzadko kiedy którykolwiek z nich powraca cało do bazy (na szczęście to nie nasz problem). Szkoda tylko, że nie można koordynować swoich poczynań z ich działaniami, nasi współtowarzysze broni po prostu ignorują obecność gracza na planszy. Zapomnijcie o komunikacji, wydawaniu im rozkazów etc. O wyposażeniu nie będę się rozpisywał (bo jest ramka). Broni jest sporo, dodatkowego ekwipunku (łącznie z lornetką, GPS) też, a zdjęcie gościa lekko wychylonego znad okopu jednym strzałem ze snajperki, z odległości 900 metrów daje naprawdę dużo satysfakcji. Podobnie jak interakcja z otoczeniem: praktycznie wszystko co widzisz możesz podziurawić kulami i wysadzać w powietrze. Żołnierze wroga ostro zygzakują pod ostrzałem (ich poruszenia i agonię zrealizowano za pomocą bardzo ładnego motion capture) i wcale nie zamierzają tanio sprzedać skóry (pomijając idiotów, którzy np. w bunkrach nie zauważają twego wejścia, twardo wpatrzeni w otwory strzelnicze). Ich celność również budzi moje kwaśne wyrazy uznania (kwaśne dlatego, że jakoś nie lubię gdy mnie zabijają).



W grach tego typu ważna jest opcja multiplayer. I tu Delta Force wyraźnie zyskało w moich oczach. Po sieci grać może do 32 graczy i to w kilku trybach. Cooperative, deathmatch, King of the Hill, Capture the Flag. Deathmatchowe pojedynki na snajperki rządzą! Taka jest przynajmniej opinia naszej redakcji, która kilka wieczorów spędziła na wzajemnej eksterminacji, i to z naprawdę dużą satysfakcją. Jeśli możecie - spróbujcie tej formy zabawy w Delta Force; jest naprawdę emocjonująca!

Ogólnie, mimo wyraźnych mankamentów nieakcelerowanego engine, Delta Force jest grą, w którą warto pograć, szczególnie gdy ktoś lubi ambitniejsze strzelaniny FPP i gry typu Spec Ops. I choć nie wnosi niczego nowego do tego gatunku, to ogólnie trzyma poziom, którego autorzy nie muszą się wstydzić. ■

Producent: Novalogic

Wymagania: P-166 MMX lub P-2, 32 Mb Ram, SVGA, W'95/98, DirectX, karta muz

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.novalogic.com

INFO

Zabawki komandosów

Podstawowe wyposażenie:

M4 5.56mm Carbine Assault Rifle
Magazynek: 30 pocisków
Skuteczny zasięg: 500 metrów
Akcesoria: lunetka 4x, wyrzutnik granatów
Mniejszy bratanek słynnego M-16. Niewielki ciężar, spora celność, ogień sieriami i pojedynczymi strzałami czynią z niego skuteczną broń w każdej sytuacji. A możliwość wystrzeliwania 40 mm granatów jeszcze bardziej przemawia na jej korzyść.

Heckler & Koch 9mm MP5 SD Submachine Gun
Magazynek: 30 pocisków
Skuteczny zasięg: 100 metrów
Akcesoria: tłumik
Jedna z ulubionych broni oddziałów specjalnych. Kombinacja morderczej siły ognia i dużej celności (tak w wypadku serii, jak i pojedynczego strzału), przy jednoczesnej dużej niezawodności. A zamontowany tłumik pozwala na skuteczną, szybką i cichutką eliminację przeciwników...

M249 SAW (Squad Automatic Weapon)
Magazynek: 200 pocisków
Skuteczny zasięg: 500 metrów
Lekki karabin maszynowy. Duża siła ognia. Doskonały, gdy mamy do czynienia z chmarą wrogów na odkrytej powierzchni.

M40A1 Sniper Rifle
Magazynek: 6 pocisków
Skuteczny zasięg: 800 metrów
Akcesoria: lunetka 8x
Ulubiona snajperka chłopaków z U.S. Marines. Kaliber 7,62, ogromna celność, straszna broń we wprawnych rękach!

Barrett Light .50 caliber Sniper Rifle
Magazynek: 8 pocisków
Skuteczny zasięg: 1500 metrów
Akcesoria: lunetka 8x
Również snajperka, ale o znacznie większym zasięgu. Posiada nóżki dla lepszej stabilizacji. Strzelać z pozycji leżącej!

Dodatkowe wyposażenie:

Ładunki wybuchowe
Detonowane drogą radiową pakiety są najlepszą metodą szybkiej eliminacji rozmaitych - wyznaczonych do zniszczenia - celów, typu wyrzutnia SCUDów, stacja radarowa itp. Przed zdetonowaniem odsuń się na bezpieczny dystans!

M18 Claymores
Mina przeciwpiechotna. Można też odpalić ją zdalnie. Po eksplozji wyrzuca 700 metalowych kulek... Razi skutecznie w promieniu 50 metrów!

LAW
Skuteczny zasięg: 400 metrów
Zapas amunicji: 2 rakietki
M-72 Light Antitank Weapon to potomek słynnej bazooki, strzelający pociskami kumulacyjnymi kal. 66 mm, zdolnymi przebić pancerz gruby na 350 mm! Idealna na czołgi, pojazdy opancerzone, a także bunkry etc.

Special Operations .45 Pistol
Magazynek: 7 pocisków
Skuteczny zasięg: 50 metrów
Skuteczna i celna broń na bliski dystans. Duży kaliber (9mm) daje pociskom tej broni sporą moc obalającą; z bliska potrafi nawet przebić wieżyczkę samochodu pancernego!

High Standard .22 Pistol
Magazynek: 9 pocisków
Skuteczny zasięg: 50 metrów
Akcesoria: tłumik
Ta broń rzeczywiście strzela cicho! Idealna do eliminacji żołnierzy wroga w momencie, gdy nie zależy nam na zaalarmowaniu reszty ich kolegów.

Redguard

RPGowy Tomb Raider?

Cykl Elder Scrolls rozpoczęty legendarną „Areną" i kontynuowany przez nie mniej legendarnego (choć częściowo z innych powodów) Daggerfalla rozrósł się obecnie do trzech cykli, z których pierwszy to klasyczne RPG, takie jak w wymienionych grach. Kolejnym tytułem z tej serii ma być zapowiadany na 1999 rok Morrorwind. Drugi cykl to „Legends", czyli gry z fabułą opartą na największych legendach Świata Tamriel. Obecnie „cykl" to tylko jedna - pierwsza gra: Battlespire, będąca jakby rolplejowym przedszkolem dla graczy, których przeraża złożoność gier z klasycznej serii. Scenariusz gier z serii „Legends" jest uproszczony, dużo mniejszą ilość lokacji rekompensuje w nich większa dynamika akcji.

LORD Y

Jak dotąd, pomimo pewnych różnic produkty obu serii to typowe RPG. Inaczej jest w przypadku cyklu „Adventures", zapoczątkowanego właśnie przez grę Redguard. Jest to przygodówka w stylu Tomb Raidera, tyle że w Redguard nie ma takiego nacisku na aspekty zręcznościowe. Zanim jednak powiemy o tym szerzej, wypada zapoznać się z fabułą.

Redguard wywarł na mnie bardzo pozytywne wrażenie jako jedna z niewielu gier, gdzie kanwą fabuły nie jest konflikt oczywistego dobra z oczywistym złem, gdzie od razu wiadomo, po czyjej stronie musi opowiedzieć się bohater. W zasadzie „zło" pełni w grze rolę dość marginalną w postaci nekromanty N'gasty, a zasadniczo fabuła wiąże się z polityką. Otóż pewnego razu Imperator Tamriel stwierdził, że jego imperium wymaga poszerzenia kosztem sąsiednich, niepodległych prowincji. Jedną z nich było królestwo Redguard. W zasadzie imperator nie przyszedł tam sam, a po prostu wykorzystał lokalny konflikt. Otóż w królestwie, po śmierci legalnego władcy wywiązała się wojna domowa między jego prawowitym następcą i jego stronnikami („Crowns") a zbuntowanym baronem popieranym przez pewną część społeczeństwa („Forebears"). Forebears poprosili o pomoc imperatora, który wysłał na miejsce swojego dowódcę - Richtona. Ten w zdecydowany sposób (za pomocą smoka paląc okręt księcia A'thora - przywódcy frakcji „Crowns") zakończył wojnę domową i obecnie zasiada na stanowisku gubernatora Stros Mkai wraz z imperialnym garnizonem oraz umieszczonym w podziemiach zamku smokiem. Za pomocą wymienionych twardą ręką rządzi okolicą, represjonując świątynie lokalnego boga - Arkay'a oraz eliminując wszystkie przejawy działalności „wywrotowej", czyli po prostu pozbywając się pozostałych przy życiu członków stronnictwa „Crowns". Jako czwarty gracz na planszy pojawia się „Restless League" - banda piratów, którzy wykorzystując sytuację ogłaszają się patriotycznymi zbawcami ojczyzny, jedynymi, którzy ważą się walczyć z Imperatorem, podczas gdy w rzeczywistości walczą z jego statkami kupieckimi, rabując je i mordując cywili. Podczas rozmów często padają określenia typu „jedyny prawdziwy pol. (ups) redguardzki patriota", „jedynie słuszna idea" itp. podczas, gdy patrząc z perspektywy gracza - każdy ma swoje racje. Polityka jest naprawdę perfekcyjnie wpleciona w fabułę Redguarda i to właśnie sprawiło, że otrzyma dodatkowe punkty przy ocenie końcowej.

W opisany powyżej chaos pakuje się młody redguardczyk, Cyrus, powracający zza granicy i poszukujący swojej zaginionej trzy miesiące wcześniej (właśnie wtedy rozgrywały się ostatnie sceny wojny domowej i imperialnej interwencji) siostry Iszary (brzmi dziwnie, ale wymawia się „Izara"). Dość szybko orientuje się, że Iszara była głęboko wplątana w konflikt po stronie „Crowns" (czyli po tej najbardziej przegranej), a nawet osobiście znała księcia A'thora. W trakcie gry bohater wplątuje się również w poszukiwania artefaktu „flask of Elendril", co ostatecznie doprowadzi do zakończenia gry (po odnalezieniu Iszary).

Fabułą jest dość skomplikowana, ale sama gra nie jest pod tym względem zbyt trudna. Da się ją ukończyć w ciągu kilku dni, a akcja toczy się wyłącznie na niewielkiej wyspie Stros M'kai oraz leżącej w pobliżu wysepce nekromanty N'gasty. Jak na przygodówkę przystało, cel realizujemy zbierając przedmioty i wykorzystując je, oraz rozmawiając z odpowiednimi ludźmi na odpowiednie tematy (wybór nie jest trudny, bowiem ci, którzy nie mają nic do powiedzenia nie chcą rozmawiać, a ci, którzy się zgodzą, zwykle mają jakąś ciekawą informację do przekazania). Aby uniknąć konieczności zapamiętywania, bądź spisywania wypowiedzi napotkanych postaci, autorzy posłużyli się dziennikiem (log), w którym automatycznie odnotowywane są kwestie w jakiś sposób istotne dla fabuły gry wraz z nazwiskiem (imieniem) osoby, która to powiedziała. Kiedy dowiemy się czegoś ważnego, możemy ponownie spróbować dialogu z osobami, z którymi wcześniej rozmawialiśmy - często dają nam jakieś wskazówki.

Możliwości dialogowe postaci niezależnych zmieniające się wraz z rozwojem fabuły są kolejnym znaczącym plusem Redguarda, jednak mimo to dialogi są jednocześnie najsłabszą częścią gry. Po jakichś 40 minutach już określiłem grę

jako „przegadaną" i przy tym określeniu obstaję. Każdego z NPCów można zapytać o kilka kwestii. Odpowiedź, której udzieli powoduje u naszego bohatera chęć zadania bardziej szczegółowych pytań i dialog rozwija się, pojawiają się nowe pytania i tak dalej... Przykładem niech będzie rozmowa z Tobiasem w karczmie „Draggin Tale", zajmująca około... pół godziny (!) do wyczerpania wszystkich kwestii, podczas gdy tylko kilka jest istotnych. Leniwi nie muszą nawet czytać o co pytają i zastanawiać się nad odpowiedziami. Wystarczy bezmyślnie zadawać po kolei wszystkie możliwe pytania, przeczekać odpowiedzi, nie czytając ich nawet, a następnie zajrzeć do dziennika, gdzie odnotowane zostaną wszystkie istotne dialogi. Te zaś zajmują w grze więcej czasu niż wszystkie pozostałe czynności i sprawiają, że w momentach, gdy konieczne jest porozmawianie z wieloma osobami, gra staje się nużąca.

Przejdźmy do obsługi: w Redguard poruszamy się za pomocą klawiatury. Cyrus (bohater gracza) może chodzić, biegać, skakać, pływać i wspinać się oraz walczyć szablą, a także posługiwać się zebranymi przedmiotami (jak np. łopata służąca do wykopania ukrytego mieszka ze złotem). Wszystkie te czynności wywoływane są za pomocą kilku klawiszy - walka odbywa się wyłącznie przy użyciu strzałek (poruszanie się) i CTRL (cios) i mimo zręcznościowego charakteru jest dość prosta. Generalnie do ukończenia Redguarda nie jest konieczna zręczność taka, jak w Tomb Raiderze, choć z pewnością się przyda.

Po omówieniu szczegółów dotyczących gry i grania, pora na sprawy techniczne. Pierwszą pozytywną cechą, która rzuca się w oczy jest brak buraków. Może zabrzmi to śmiesznie, ale jest istotne - obu gier z cyklu Elder Scrolls nie dało się ukończyć kupując oryginalny produkt w wersji 1.0. (Pomagały dopiero produkowane masowo patche naprawiające kolejne błędy, a i tak takiemu Daggerfallowi mimo najnowszych „łatek" zdarzało się powiesić ot tak - bez powodu.

Zmora nie ominęła również Battlespire, co zresztą było przyczyną obniżenia jej oceny do 8). Tymczasem Redguard podczas całego okresu testowania zawiesił się tylko raz (dość delikatnie - po prostu wyszedł z gry do systemu i bez problemu dał się uruchomić ponownie), przy czym problemem była najprawdopodobniej nie gra, a archaiczna konfiguracja mojego domowego komputera. Konfiguracja - to słowo spędza sen z powiek większości graczy, jednak miłośnicy RPG dotychczas nie przejmowali się zbytnio akceleratorami i MMXami (na moim P166 bez MMX z 48 MB RAM i z zabytkowym Virge 4MB chodziły bez problemu wszystkie dotychczasowe produkcje). Dopiero Final Fantasy 7 i aktualnie Redguard pokazały dobitnie, że czas wygrzebać zaskórniaki i pomyśleć o zakupie Voodoo 2. Jak już wspomniałem, wizualnie Redguard mocno przypomina Tomb Raidera (zwłaszcza najnowszego) i niestety wymagania ma podobne. Dzięki temu jednak na redakcyjnym komputerze (Celeron 333, 64 MB RAM, Voodoo 2) Redguard śmigał aż miło w rozdzielczości 800x600, mimo złożonego, w pełni trójwymiarowego świata gry.

Grafika jest jedną z mocniejszych stron Redguarda. Wysoka rozdzielczość (posiadacze rodziców miliarderów czy „wujka z Ameryki" mogą cieszyć się nawet rozdzielczością 1024x768) i dopracowane obiekty robią wrażenie tym bardziej, że gra nie toczy się w jakiejś jaskini czy podobnym, łatwym (w miarę) do wyświetlenia obiekcie zamkniętym. Olbrzymie scenerie plenerowe, a zwłaszcza portowe miasto Stros Mkai, to mnóstwo dokładnie wymodelowanych i perfekcyjnie teksturowanych obiektów, a na dodatek po mieście oraz całej wyspie swobodnie spacerują mieszkańcy, strażnicy itp., oczywiście również trójwymiarowi, teksturowani itd...

Podsumowując - grafika jest zdecydowanie mocną stroną Redguarda, mimo iż postacie zbudowane są z niezbyt dużej ilości face'ów, co czasem irytuje, zwłaszcza przy większym (17 cali) monitorze. Również animacja postaci jest niezła, choć jeszcze nie perfekcyjna - ruchy NPCów bywają rozhuśtane, jakby taneczne, co u potworów w różnych Quake'ach i Unrealach wyglądało może naturalnie, ale u ludzi śmieszy. Nie wymagajmy jednak zbyt wiele, gdyż i to, co dostajemy może zachwycić jakością...

Warstwą uzupełniającą grafikę jest dźwięk. O ile muzyka służy za tło i jest dość bezbarwna (choć spełnia swoje zadanie nie drażniąc po kilku minutach), o tyle efekty dźwiękowe zrobione są świetnie. To samo można powiedzieć o dialogach - każda postać mówi innym głosem, a w intro gdy główny bohater rozmawia z kotopodobnym Shrathrą, ten mówi w zupełnie niezrozumiałym własnym języku, a tylko napisy wyświetlane są po angielsku. Niestety ze wszystkich głosów najmniej ciekawy i jakby bezbarwny, wyprany z emocji jest głos głównego bohatera.

Reasumując, pierwsza z serii przygodówek rozgrywających się w świecie Elder Scrolls, pomimo kilku niedociągnięć prezentuje się świetnie i być może przyczyni się również do zwiększenia popularności pozostałych cyklów. Można z czystym sumieniem powiedzieć, że jest to kawał dobrej, profesjonalnie wykonanej roboty. ■

Plusy:
- doskonała grafika 3D
- dopracowana, nieszablonowa fabuła
- łatwa obsługa
- efekty dźwiękowe
- grywalność

Minusy:
- niekiedy nienaturalna animacja NPCów
- zbyt dużo zbyt złożonych dialogów

Ocena: 9

Q-ACTION

Producent: Softworks

Wymagania: Pentium, 16 MB Ram, SVGA, Dos 6.2/Win 95, CD Rom x 4

Dystrybutor: Bethesda Softworks

Internet: http://www.bathsoft.com

INFO

Rogue Squadron

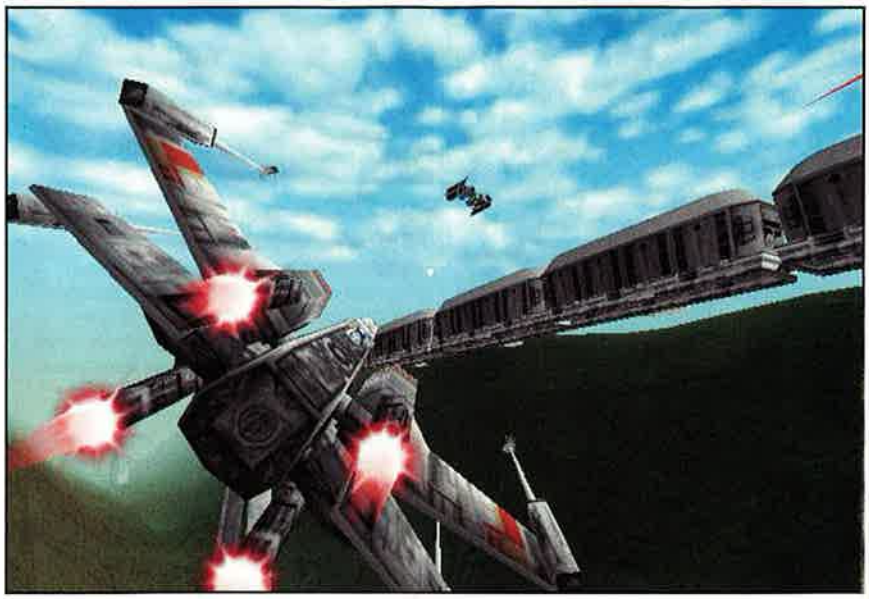
Szelmy do dzieła!

Jakimś zaprawdę dziwnym trafem nagromadziło się nam w tym numerze kilka tytułów pochodzących ze stajni LucasArtsu, a w dodatku jeszcze opartych na nieśmiertelnym temacie Gwiezdnych Wojen. Nie ma niestety róży bez kolców, i do tej „nieśmiertelności" najnowsze produkcje same zbyt wiele nie wnoszą: X-Wing czy TIE w wersji kolekcjonerskiej to w końcu tylko odcinanie kuponów od dawnej sławy, a i Rogue Squadron wydaje się na pierwszy rzut oka jedynie okrojoną do poziomów z lataniem wersją Shadow of the Empire...

McDRIVE

Początek to niezbyt przyjemny, ale niestety prawdziwy, a nie widzę zbytniego sensu w przysłowiowym owijaniu w bawełnę. Dlatego też do przygód czerwonych rozrabiaków (bo w zależności od użytego języka nazwa dywizjonu to określenie albo koloru - właśnie czerwonego - albo osoby, które to na polski tłumaczy się właśnie jako „szelma") podszedłem jak do każdej innej gierki, a nie do produkcji bazującej na jednym z najlepszych (jeśli nie najlepszym, ale ponieważ nie wszyscy muszą się z tym zgodzić, więc upierać się nie będę) światów tak zwanego sci-fi. Takie nagłe zdegradowanie dzieł LucasArtsu z pozycji niemalże wyroczni na poziom dostępny dla wszystkich odbija się niestety bardzo poważnie na ocenie, ale proszę szanownych graczy - czy tylko dlatego, że kiedyś imć George Lucas popełnił Gwiezdne Wojny, wszystkie jego następne dzieła oparte na tym świecie mają automatycznie dostawać dziewiątki i znaki jakości? Chyba zgodzicie się, że nie jest to podejście najlepsze, a prócz tytułu i powiązań, równie mocno liczą się własne umiejętności danego kandydata. A że kandydat nie najlepszy, cóż - czy to w końcu wina recenzenta, czy firmy, która go wypuściła? Dobra, skończmy jednak tę pseudo-naukową rozprawę o niecnych sztuczkach stosowanych przez niektórych i przejdźmy do samej recenzji, której to miejsce się przecież prawnie należy.

Rogue Squadron to, w największym skrócie, rozwinięcie paru pomysłów mających swą premierę we wspomnianym Cieniu Imperium. Pozbyto się bowiem niezbyt fajnych etapów,z



Narzędzia Młodego Szelmy

X-Wing
Najbardziej uniwersalny myśliwiec Przymierza zawdzięcza swoją nazwę konfiguracji skrzydeł. Uzbrojony w cztery działka laserowe i wyrzutnię torped protonowych, chroniony przez mocne generatory pola siłowego oraz dobry pancerz, stanowi dobry wybór, niezależnie od czekających zadań.

A-Wing
Najszybszy myśliwiec Przymierza, zostawia w tyle większość swych wrogów, co czyni go idealnym w misjach typu uderz i odskocz. Jego uzbrojenie to dwa działka laserowe i wyrzutnia rakiet. Jest bardzo zwrotny i wspaniale sprawdza się w walce powietrznej, ale niestety nie jest zbyt odporny na ogień wroga.

Y-Wing
Stanowił podstawę sił Przymierza do czasu wprowadzenia do służby X-Winga. Jest od niego większy, wolniejszy i mniej zwrotny, ale nadrabia to dobrym uzbrojeniem: działka laserowe, działka jonowe, bomby oraz potężnym generatorem pola siłowego i wytrzymałością pancerza. Idealny do niszczenia celów naziemnych.

Airspeeder (Snow Speeder)
Zwyczajowa nazwa Incoma T-47, mającego swój chrzest bojowy w Bitwie o Hoth. Ograniczony do małych wysokości, nie może także wykonywać co dziwniejszych manewrów w rodzaju pętli czy beczek, nie ma także pola siłowego. Jest jednak mały, szybki, uzbrojony w dwa działka laserowe i kabel holowniczy na AT-AT.

V-Wing Airspeeder
Lekki i szybki następca Airspeedera. Podobnie uzbrojony został jednak dodatkowo w dopalacz, pozwalający szybko dojść do wroga czy od niego odskoczyć. Niestety, nie można go używać razem z uzbrojeniem, bo grozi to przegrzaniem silników.

bieganiem, wyścigami, chodzeniem po bazach i innymi temu podobnymi wypełniaczami czasu, pozostawiając tylko to, co tygrysy lubią najbardziej (przynajmniej te amerykańskie...), czyli etapy z lataniem snow speederem nad powierzchnią planet. Jednak to co miało być największą siłą programu, jest także niestety jego słabością. Latanie jest bowiem wprawdzie całkiem przyjemne, rozwalanie TIE Fighterów czy czteronożnych Walkerów również zaliczyć należy do zajęć miłych, ale jeśli robi się to po raz n-ty (no niby n jest skończone i dąży do około dwudziestu - tyle jest bowiem misji - ale nie od razu się przecież każdą z nich przejdzie), staje się to niestety nieco nudnawe... Nie myślcie tylko, iż piszę tak dlatego, że wolałem sobie skakać po wagonach jakiegoś pociągu na repulsorach - bez przesady (nie ma to bowiem jak siąść za sterami A-Winga), ale jeśli w dalsze zadania wprowadza jedyne króciutki briefing, to zbyt wielkiego entuzjazmu w sobie niestety nie wskrzeszę.

No dobra, niby mógłbym, jeśli chodzi tylko o te briefingi, zwłaszcza biorąc pod uwagę niepełność danych, którymi dysponuje Przymierze (gdyż to oczywiście po jego stronie latamy), dać sobie spokój z wylewaniem pomyj, ale jeśli nawet przejścia między poszczególnymi kampaniami (a mamy ich cztery) ograniczają się jedynie do płynących żółtych napisów na czarnym kropkowanym tle - to ja przepraszam, nawet w X-Wingu mieliśmy wstawki filmowe! A tłumaczenie tego braku faktem, że równocześnie z pecetową pojawiła się edycja na Nintendo64, na którym obowiązuje limit bodajże stumegowy (bo oni mają gierki na cartridge'ach...), jest nieco niepoważne - jeśli kupuje się wersję na PC, to chyba można wymagać, że będzie ona wykorzystywała ze sprzętu ile się da... Zresztą nawet takie tłumaczenie ma dość krótkie nogi, bo oryginalny X-Wing zajmował poniżej dziesięciu megsów, a takich smaczków jak mowa czy filmiki mu nie brakowało.

Nawet wzięcie pod uwagę grafiki nie za wiele tu zmienia. Owszem, Rogue Squadron 3D chodzi na kartach 3D, nawet ich wymaga, ale jeśli popatrzy się na screeny - nie za bardzo to widać, zwłaszcza jeśli jako punkt odniesienia weźmie się inne obecnie wychodzące na światło dzienne produkcje. Prawdę powiedziawszy odnosi się wręcz wrażenie, iż od czasów Shadows of the Empire firma wcale nie poszła do przodu. Ba, miejscami wygląda to nawet gorzej, ale to można już akurat zwalić na fakt, że w SotE biała tekstura musiała być jedynie biała i nikomu takie przedstawienie śniegu nie przeszkadzało, a w przypadku zielonych wzgórz jednolita zieleń w jakiś tam wzorek jest niestety niedopuszczalna, przynajmniej jeśli ktoś ma ambicje na dobrą ocenę. Wygląd ratuje na szczęście wykonanie samych pojazdów - bardzo szczegółowy, widać nawet pilotów siedzących w kokpicie i refleksy światła na kopułkach kabin - oraz te plansze, które nie wymagają zbyt wielkiej różnorodności, by dobrze wyglądać, np. jeziora lawy na jednej z planet z tajną imperialną bazą, czy wspomniane już pokryte śniegiem wzgórza. Takich smaczków jest jednak stanowczo za mało, by można było mówić o rewelacji. Pod względem grafiki jest to bowiem tytuł nie za wiele ponad średnią wystający i na specjalne wrażenia wzrokowe nie należy się tu raczej nastawiać.

Podobnie ma się niestety sprawa z muzyką - są to bowiem najzwyczajniejsze w świecie MIDy, a takie rozwiązania brzmią dobrze jedynie na bardzo nielicznych kartach w rodzaju na przykład co lepszych SoundBlasterów. Ale nawet na najnowszym z nich, czyli Live!, nie ma się co nastawiać na usłyszenie jakichś dźwięków przestrzennych. Podobnie ma się zresztą sprawa z drugim standardem dźwięku 3D - A3D - także ani słowa o jego wykorzystywaniu, co w obecnych czasach jest już cofaniem się wstecz.

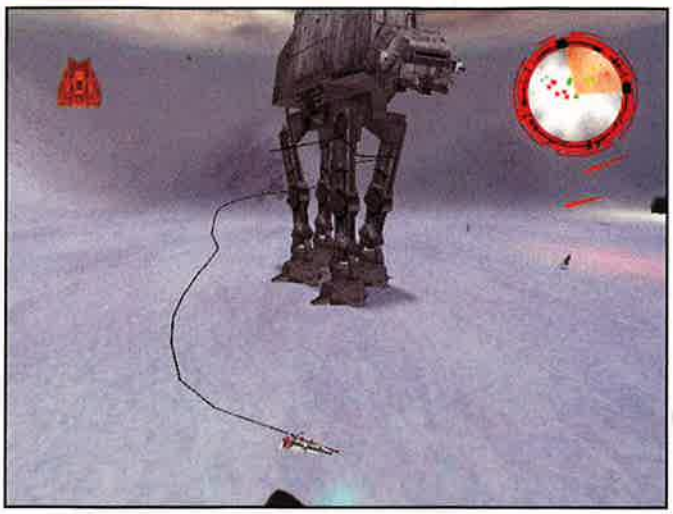
Biorąc pod uwagę dotychczasowe narzekania, Rogue Squadron 3D jest li tylko zręcznościówką bez jakichkolwiek ambicji na symulowanie czegokolwiek (może poza dobrą rozrywką) czy poszerzanie granic nakreślonych przez istniejące produkty LucasArtsu. Teoretycznie jest to więc tylko nieco lepsza od średniej strzelanka, praktycznie niewarta uwagi, jeśli nie jest się fanem... Błąd! Aż tak źle na szczęście nie jest, całość ratuje bowiem spora dawka przyjemności płynącej z niszczenia podwładnych Palpiego. To jedno

DEMO NA CD 02/99

Plusy:
- porządnie wykonane modele myśliwców
- zawarta w programie króciutka biografia dywizjonu
- dużo narzędzi pracy dla młodego rebelianta
- równie pokaźna liczba różnych imperialistów do zestrzelenia
- wejście w świat przedstawiony w „The Dark Empire"
- samo latanie mimo wszystko jednak wciąga

Minusy:
- misje tylko nad powierzchnią ciał niebieskich
- nic tylko latanie i latanie...
- przy takiej sobie muzyczce z MIDI...
- nie wspominając nawet o braku seasonowych filmików...
- a wszystko tylko dlatego, że pierwowzór ukazał się na N64

Ocena: 7



Cele Młodego Szelmy

Armored Hover Train
Cel ciężki do ugryzienia: ciężko opancerzone wagony wyposażone w działka i wyrzutnie rakiet mogą każdemu odebrać chęć do latania.

AT-AT
Nazwa to skrót od Dowolno-Terenowego Transportowca Opancerzonego. Najgorsze z niego jest właśnie opancerzenie, skutecznie zabezpieczające przed każdym praktycznie ogniem - jedyna szansa na pozbycie się tej wyposażonej w dwa ciężkie i dwa lekkie działa laserowe, to skorzystanie z kabla holowniczego w Airspeederze.

AT-PT
Skrót od Dowolno-Terenowego Transportowca Osobistego (jak poprzednio - jest to tłumaczenie prawie że dokładne). Może wspinać się pod wzniesienia o kącie nachylenia 45 stopni, jest uzbrojony w podwójne działko laserowe i przenosi jednego lub dwóch żołnierzy.

AT-ST
Dowolno-Terenowy Transportowiec Zwiadowczy, wykorzystywany zazwyczaj jako skaut i ochrona podbrzusza AT-AT. Jest mniej stabilny od czworonoga, ale dysponuje jednocześnie większą prędkością i całkiem niezłą siłą ognia.

Imperial Probe Droid
Bezzałogowy zwiadowca, przyczynił się między innymi do odkrycia bazy na Hoth. Zaprogramowany na wykrywanie form życia, dysponuje niezłą szybkością i działkiem laserowym.

Imperial Landing Craft
Bardzo ciężko opancerzony statek szturmowy: dwie trzecie jego energii przekazywane jest generatorom pola siłowego, przez co jego zniszczenie graniczy z cudem.

Tank Droid
Zautomatyzowane narzędzie do tłumienia rozruchów w miastach. Dysponuje jednym działkiem laserowym.

TIE Fighter
Napędzany przez podwójne silniki jonowe (stąd nazwa), dysponuje wspaniałą zwrotnością, co przy małych rozmiarach daje mu duże szanse na uniknięcie ognia. Nie dysponuje osłonami, nie ma napędu nadprzestrzennego, a pojedynczy strzał wystarcza, by spadł z nieba. Jego uzbrojenie to podwójne działko laserowe.

TIE Bomber
Po prostu bombowiec, zajmuje się zazwyczaj zrzucaniem bomb, min orbitalnych, zapalników termicznych i tym podobnego wybuchowego śmiecia. Uzbrojony jest jeszcze w dwa działka laserowe oraz przenoszone czasami rakiety.

TIE Interceptor
Imperialny odpowiednik A-Winga: minimalnie wolniejszy, równie zwrotny, uzbrojony w cztery działka laserowe, ale pozbawiony generatorów pola siłowego, przez co po paru strzałach leci na spotkanie z ziemią.

Waveskimmer
Wodolot zbudowany w oparciu o główne pudło AT-AT. Dysponuje znacznie większą prędkością i zwrotnością, ale jest na szczęście ograniczony do powierzchni wody.

Shield Generator
Urządzenie wytwarzające energię niezbędną do wygenerowania i utrzymania pola ochronnego wokół budynków. Jeśli naszym celem jest coś przez takie pole chronionego, to w pobliżu na pewno taki generator znajdziemy.

Radar Dish
Obracająca się czasza najczęściej wchodzi w skład systemu wczesnego ostrzegania, ale czasami służy także jako urządzenie komunikacyjne.

Turbolaser
Podstawa obrony planetarnej. Strzelają z podwójnych dział laserowych, mogących bez większych problemów posłać cię do piachu.

Missile Turret
Jeszcze gorsza wersja planetarnego uzbrojenia obronnego - wprawdzie rakiety przez nią wystrzeliwane są dosyć wolne, ale i tak prawie zawsze trafiają, a szybkostrzelność tego cuda jest stanowczo zbyt wysoka.

zapożyczenie ze świata konsoli jest akurat jak najbardziej na miejscu, a po delikatnym przymknięciu oczu na niewielkie niedostatki w innych dziedzinach, otrzymujemy sporą dozę dobrej zabawy. Stąd też i dość wysoka, jak na tak negatywny wstęp, ocena. Jest ona jednak jak najbardziej zasłużona, a jedyne do czego można mieć żal, to niedostateczne wykorzystanie przewagi, jaką daje w porównaniu do konsol na cartridge Pecet. Przecież gdyby muzykę wykonywała prawdziwa orkiestra, w misje wprowadzałyby filmiki, dźwięk wykonano by w pełnym 3D, a grafika pokazywała na co stać najnowsze akceleratory - ze dwa punkty mogłyby bez większych problemów przybyć... A tak na przyznanie dziewiątki przyjdzie LucasArtsowi poczekać pewnie do X-Winga Alliance. I oby tak się stało, czego wszystkim fanom Gwiezdnych Wojen życzę. ■

D-ACTION	**Producent:** 3DLucas Arts / Activision
Wymagania: Win 95, DirectX6, P166, 32 MB Ram, akcelerator 4MB	**Dystrybutor:** L.E.M. tel.(022) 6428165
Internet: http://www.lucasarts.com	

INFO

Ale magazyn!

Za 30 zł dostaniesz:

- nową grę Grand Touring w pełnej wersji (w pudełku)
- instrukcję w języku polskim
- poradnik gracza i tipsy
- zgrabne opakowanie

tylko w dobrych kioskach.

Uwaga! W prenumeracie CG jeszcze taniej (25 zł za egzemplarz). Szczegóły pod numerem telefonu 0601857583.

Informacja bezpłatna: około 250 000 tysięcy graczy będzie szukało nowego numeru Cool Games w kioskach. Dla większości nie wystarczy.

ACTUA SOCCER 3

Kto jest actualnie najlepszy?

Okres świąteczno-poświąteczny to czas, kiedy ścierają się o palmę pierwszeństwa dwaj giganci wśród gier sportowych: EA Sports i Gremlin. Oczywiście chodzi tutaj o ich sztandarowe produkcje piłkarskie, czyli FIFA i Actua Soccer. Do tej pory wynik brzmiał 2:0 dla panów z EA Sports, ale nic nie trwa wiecznie, więc można mieć nadzieję, że Gremlin w tym roku tak łatwo się nie podda. Recenzję FIFA 99 mieliście okazję przeczytać w numerze styczniowym CDA. Teraz przyszła kolej na Actua Soccer 3.

ELD

PRZED GWIZDKIEM

Zaczyna się od fajowego intra. Najpierw kilka akcji sprzed jakichś czterdziestu, może pięćdziesięciu lat, jak z jakiegoś starego filmu. Potem przechodzi to w migawki z boisk angielskiej Premiership: Giggs, Sharpe, Zola, Shearer, Gazza, Cole. Krótko mówiąc jest na co popatrzeć. A propos Shearera, to jak zwykle właśnie on sygnuje nową gierkę Gremlina. Gwiazda tego zawodnika ostatnio zdecydowanie przygasła, ale widocznie jeszcze nie przyćmił jej tak bardzo Owen. Może za rok?

Menusy wyglądają dobrze, ale nie tak ładnie jak w FIFA 99. Są za to czytelne i przejrzyste. Możliwości rozgrywki? Mniej więcej takie same co w FIFA 99: Friendly, Cup, Season, Practice, Multiplayer oraz Editor. Główna różnica między Actua Soccer 3 a grą EA Sports jest taka, że produkt Gremlina oferuje także możliwość gry drużynami narodowymi. W sumie razem z jedenastkami klubowymi jest 450 teamów i 10000 piłkarzy. Nieźle, prawda? Bardzo pozytywne wrażenie wywarł na mnie szczególnie edytor, który jest banalnie prosty i przyjemny w obsłudze. Oferuje on stworzenie własnej ligi, zawodników, zmianę strojów oraz kupowanie i sprzedawanie „kopaczy" z jednej drużyny do drugiej. Reszta trybów też jest OK! i daje nam przede wszystkim możliwość pomieszania w ustawieniach tak, że możemy stworzyć sobie co tylko zamarzymy. Przykładowo Season. Można wybrać Default, gdzie czekają na nas gotowe już ligi, m.in. angielska, niemiecka, włoska, hiszpańska etc. Razem kilkanaście lig z całego świata. Wybierając Custom Season, musimy wszystko to zdefiniować sami, czyli ustalić ilość drużyn, ile razy gra każdy z każdym, liczbę punktów za zwycięstwo i jeszcze kilka innych rzeczy. Jeżeli ktoś jest zwolennikiem sieci, to także nie ma najmniejszego problemu. Przez modem można pogiercować we dwójkę, przez serial również, a przez LAN (IPX, TCP/IP) nawet w osiem osób.

NO TO GRAMY!

Niezupełnie. Przed meczem jeszcze warto zamieszać w ustawieniach taktycznych. W tym miejscu Actua Soccer 3 dostaje ode mnie dużego plusa. Właśnie w FIFA 99 ekran ustawień taktycznych wkurzał mnie niesamowicie - aby cokolwiek ustawić, należało się naklikać do upadłego. W Actua Soccer 3 rozwiązano ten problem w przyjemny sposób. Wszystkie funkcje znajdują się na jednym ekranie i są czytelne. Jeszcze tylko wybór pogody oraz stadionu, i gramy. Skoro jesteśmy przy stadionach, to muszę przyznać, że także i pod tym względem Actua jest lepsza. Oferuje bowiem aż 30 stadionów, m.in. Wembley, Old Trafford, Arena A, Nou Camp, Stadion Olimpijski w Monachium itp., itd. Trzeba uczciwie przyznać, iż liczba miejsc rozgrywek robi duże wrażenie.

Piłkarze wybiegają na murawę, do góry lecą jakieś baloniki, gwizdek... i piłka w grze. Pierwsze co rzuca się w oczy, to niezbyt dobra, żeby nie powiedzieć fatalna, praca kamer. Fakt, gra jest szybka, ale co wyrabiają te kamery, to nie pojmuję. Co chwila zmieniają ni z tego ni z owego kąty i to w tak dziwny sposób, że robi się duże zamieszanie. Nie bardzo wiadomo, w którą stronę biec czy podawać. Dzieje się tak w dodatku na wszystkich ujęciach, no, może poza tym z góry. Gra wygląda wtedy mniej więcej tak samo jak w Sensible Soccer. Jednak już giercowanie jest nad wyraz przyjemne. Gra jest przede wszystkim szybka. Akcje błyskawicznie przenoszą się spod jednej bramki pod drugą. Co prawda wszystko to nie wygląda tak efektownie jak w FIFA 99. Nie można tak widowiskowo kiwać czy przeprowadzać rajdów skrzydłami, że

nie wspomnę o główkach lub przewrotkach. Także sytuacje w obronie nie są tak chwytające za gardło. Bramkarze co prawda bronią skutecznie, ale nie idzie to niestety w parze z atrakcyjnością wizualną. Podobnie jest z wślizgami, które raz, że niezbyt ładnie się prezentują, a dwa - z reguły kończą się faulem. Czyste odebranie piłki często graniczy z cudem. Zdecydowanie też za często sędzia sięga po czerwony kartonik. Co za dużo, to nie zdrowo.

Nie podoba mi się również wykonywanie rzutów wolnych. Chyba autorzy powinni się zdecydować na rozwiązanie znane z FIFA, czyli na strzałkę wskazującą tor lotu footbolówki. Duże zastrzeżenia budzi także dyscyplina piłkarzy na boisku. W FIFA 99 każdy zawodnik wywiązuje się doskonale z powierzonego mu zadania. Obrońcy włączają się do akcji ofensywnych itd. Natomiast w Actua Soccer 3 jest z tym gorzej. Defensorzy przeważnie stoją pod własnym polem karnym i czekają na nasze ataki. Czasami na boisku robi się także mały chaos, bowiem wszyscy piłkarze nagle przejawiają ochotę do przebywania z piłką. Nie zwracają wtedy uwagi na zajmowane pozycje, tylko biegną w kierunku łaciatej. Pomimo tak małego realizmu, gra się, jak już wspomniałem, przyjemnie. Nie wiem czy jeszcze pamiętacie, ale kilka lat temu była sobie taka piłka kopana pod tytułem Olympic Soccer. Właśnie z tym tytułem kojarzy mi się Actua Soccer 3. Nie chodzi mi tutaj o grafikę, ale o rozgrywkę. Mniej więcej było to samo tempo akcji, a także z grubsza podania i strzały rozwiązano podobnie.

JEST GRAFICZNIE I SŁUCHOWO

No cóż, pod względem grafiki Actua Soccer 3 również ustępuje niestety FIFA 99. W sumie stadiony nie są zbytnio gorsze, ale w wyglądzie piłkarzy oraz motion capture obydwie gry dzieli różnica co najmniej klasy. Każdy ze stadionów składa się z około tysiąca polygonów i to naprawdę widać. Śmiesznie co prawda prezentują się flagi powiewające na trybunach, ale to tylko szczegół. Natomiast zawodnicy są jakoś tak niedopracowani. Ich sylwetki są kanciaste, prostokątne. Brak w nich tych zaokrągleń, jakie mają piłkarze w FIFA 99. Mimo

wszystko tak bardzo nie narzekajmy, bo i tak lepiej oni wyglądają niż kopacze z innych piłek. Ciekawostką są warunki atmosferyczne. Co prawda nie mają wielkiego wpływu na boiskowe poczynania i nie widać jak pada śnieg lub deszcz, ale za to skutki tych opadów są widoczne. Po prostu piłkarze zostawiają na śniegu ślady, które po jakimś czasie zostają przysypane (a konkretnie - znikają, bo nie widać, aby coś z nieba padało). Kuleje natomiast motion capture. Piłkarze i bramkarze nie zachowują się tak naturalnie jak ma to miejsce u konkurencji. Ich zagrania są zbyt sztywne i pozbawione polotu.

Nie mam za to najmniejszych zastrzeżeń do muzyki i komentarza. Miło jest usłyszeć jakiegoś nowego komentator, bo ci faceci w FIFA zanudzają mnie totalnie. Jeszcze milszy jest fakt, że komentatorzy całkiem nieźle radzą sobie z polskimi nazwiskami (nie wiem czy zauważyliście, ale w FIFA 99 kiedy gra polska drużyna, to koleś nie wymawia polskich nazwisk). Oczywiście wymawiając Świerczewski czy Brzęczek gość musiał się napocić, ale wyszło mu to generalnie dobrze. Blado na tle komentatora wypada publika. Brak jest w Actua Soccer 3 jakiegoś głośnego i spontanicznego dopingu. Chłopaki dopingują tak jakby od tygodnia nic nie jedli. Trzeba naprawdę wytężyć słuch, aby cokolwiek usłyszeć.

ZATEM WYNIK BRZMI...

...EA Sports - Gremlin 3:0. Po raz trzeci Kanadole okazali się lepsi od Angoli (jak widać, nie zawsze realia życiowe znajdują potwierdzenie na platformie komputerowej). Actua Soccer 3 ustępuje FIFA 99 przede wszystkim pod względem graficznym, pracy kamer oraz motion capture. Mimo to Actua zdecydowanie plasuje się na drugim miejscu na liście najlepszych piłek kopanych. Naprawdę deklasuje ona wszelkie inne produkcje, szczególnie z racji dużych możliwości rozgrywki. Najgorsze w tym wszystkim jest jednak to, że FIFA 99 od innych gier tego typu dzieli prawdziwa przepaść. Dzięki temu EA Sports może nam co roku fundować bezkarnie prawie identyczne soccery, a każdy i tak je wielbi. Najwyższy czas z tą hegemonią skończyć, ale jak na razie brak chętnych, a może raczej - takich pieniędzy, jakimi dysponuje EA Sports? ■

Plusy:
- muzyka
- 30 stadionów
- znakomity edytor
- ślady na śniegu

Minusy:
- niezbyt dobra praca kamer
- grafika gorsza od FIFA 99
- niezbyt dobry motion capture

Ocena: 7

INFO

Producent: GREMLIN	
Wymagania: P166, 16 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna	Dystrybutor: Optimus S.A. tel.0343655633
Internet: http://www.gremlin.com	

Magic & Mayhem

Wojny magów

Każdemu miłośnikowi strategii znane są (a przynajmniej powinny być) serie takie, jak X-Com czy Laser Squad. Pomimo różnych firm firmujących (śliczna tautologia wyszła :)) te produkty, jednoczyła je marka developera, czyli właściwych twórców - Mythos Games. Ta sama firma, tym razem pod patronatem Virgin Interactive, zafundowała nam pierwszą w historii komputerowych strategii grę czasu rzeczywistego, w której nie ścierają się armie królestw, plemion czy ras różnorakich światów fantasy bądź SF. W Magic&Mayhem, taki bowiem tytuł nosi omawiany produkt, walczą ze sobą magowie dysponujący mocami dobra, chaosu i neutralności. Walczą bezpośrednio lub za pomocą przyzywanych przez siebie sług, a areną bitew są wioski celtyckie, greckie i średniowieczne w składającym się z trzydziestu pięciu prowincji „królestwie".

LORD Y

Magic&Mayhem nie jest grą strategiczną w dosłownym tego słowa znaczeniu - więcej tu cech RTS, a poza tym widać, że autorzy od początku postawili głównie na rozrywkę, nie zmuszając graczy do większego wysiłku umysłowego. Pierwszą cechą świadczącą o prawdziwości tej tezy jest brak jakiejkolwiek fabuły. Jest to niestety wspólne dla większości gier umożliwiających zabawę za pośrednictwem Internetu, bowiem trudno realizować jakąś fabułę, kiedy gracze walczą pomiędzy sobą, tym bardziej, że nie zawsze musi ich być tyle samo (o ile łatwo jest realizować jakąś fabułę, kiedy jeden jest „dobry", a drugi „zły", o tyle już czterech - pięciu nieprzewidywalnych graczy na jednej planszy skutecznie utrudnia realizację jakiejkolwiek fabuły). Niemniej jednak opracowanie takiej fabuły, choć trudne, nie byłoby niemożliwe, czego przykładem kampanie do systemów fabularnych, gdzie wśród licznych ewentualności przewidziane są różnorakie drużyny, w tym także rywalizujące między sobą. Cóż - za późno już na stwierdzenie „O tempora, o mores", bowiem w tworzenie zarówno tych czasów, jak i tych obyczajów sami jesteśmy zaangażowani - jako „elementy" rynku nabywców i recenzentów nowo powstających gier. Skoro więc nawet ja zaspokoiłem już swoją malkontencką naturę, marudząc o braku (dla większości i tak nieistotnej) fabuły, pora przejść do „mięcha" (i pomyśleć, że jestem wegetarianinem :)), czyli samego sedna gry.

Jak już wspomniałem, walka toczy się w 35 prowincjach królestwa, różniących się między sobą w zasadzie tylko grafiką i oczywiście stopniowym wzrostem poziomu trudności. Naszym bohaterem jest młody mag, który początkowo dysponuje trzema czarami. Może między innymi atakować klasycznym fireballem bądź przyzwać zombiego tudzież skrzata. Do naszej dyspozycji pozostaje określona ilość energii magicznej - mana, i każdy czar (co zresztą jest chyba oczywiste) zużywa określoną ilość tejże. Podczas misji możemy napotkać (oczywiście oprócz przeciwnika i przywołanych przez niego magicznych sługusów) różnorakich NPCów (bohaterów niezależnych), którzy zależnie od założeń gry, a niekiedy także od naszego zachowania, mogą nam pomagać, ignorować nas albo wręcz przeszkadzać. Magia jest tu rozwiązana dość ciekawie - dysponujemy mocami trzech żywiołów i za uzyskane punkty doświadczenia możemy dokupywać dodatkowe czary wybranego żywiołu. To jednak nie wystarczy. Należy jeszcze odnaleźć artefakt. Każdy z artefaktów może być użyty w dowolnym żywiole, przy czym w zależności od tego, w jakim - otrzymujemy określony czar. Np. pierwszy artefakt (posiadamy go już na początku gry) użyty w mocy dobra daje czar heal, w mocy

zła - fireball, a w mocy neutralnej bodajże jakiś czar ochronny. Przy tym nasz bohater nie ma określonego charakteru i może korzystać równocześnie ze wszystkich rodzajów mocy. Poszczególne etapy sprowadzają się do pokonania przeciwnika i niekiedy także wykonania kilku dodatkowych czynności, jak np. rozmowa z NPCem lub zdobycie czy odnalezienie jakiegoś artefaktu. Część tych czynności nie jest konieczna do ukończenia etapu (zwykle wymagane jest tylko pokonanie przeciwnika), owocują one jednak określoną liczbą punktów doświadczenia, które przydają się do zwiększania cech i umiejętności naszej postaci między etapami.
Podczas gry nie jesteśmy sami. Owszem - nasza postać może walczyć zarówno konwencjonalnie - mieczem, jak i za pomocą czarów ofensywnych, ale najlepiej jest przywołać dzięki magii pewną liczbę sług i to ich posyłać w ogień walki, samemu trzymając się bezpiecznie z daleka. Przywołane przez nas „stwory" mogą także służyć do czerpania energii magicznej. Zdobywanie jej wymaga, by nasza postać (lub stworzona przez nią istota) stała na swego rodzaju ołtarzu. Ołtarze te rozrzucone są po planszy i im więcej z nich okupowane jest przez nasze jednostki, tym szybciej regeneruje się energia magiczna, choć do pewnego limitu - niemożliwe jest magazynowanie jej „na zapas". Żeby nie było za łatwo, takimi samymi możliwościami dysponuje też nasz przeciwnik.

Mimo oczywistej „internetowości" gry, możemy również grać samodzielnie na domowym komputerze, realizując po kolei dostępne misje. W tym wypadku gra posiada nawet jakieś namiastki fabuły, którą realizujemy, zaliczając kolejne etapy. Gra nie jest też do końca liniowa, bowiem zdobywając pewien obszar (zaliczając etap), uzyskujemy dostęp do wszystkich obszarów, z którymi graniczy ten zdobyty i możemy wybrać, który z nich będzie następny. Gra nie nudzi się zbyt szybko, gdyż z każdą kolejną misją wzrasta nasz poziom doświadczenia, dzięki czemu uzyskujemy możliwość rzucania nowych czarów. Sprawia to także grafika, która, mimo iż składa się z gotowych „klocków", jest dość różnorodna, a przy tym rozdzielczość 800x600 i tryb true color sprawiają, że kolejne plansze naprawdę cieszą wzrok. Dodajmy do tego efektowną muzykę z dużą ilością bębnów, momentami przypominającą nawet dokonania Dead Can Dance i w efekcie otrzymamy wyjątkowo przyzwoitą, choć nie rzucającą na kolana oprawę, dzięki której gra jest w stanie przyciągnąć na wiele godzin.

Szczerze mówiąc, Magic&Mayhem podsumowuję z mieszanymi uczuciami. Więcej tu zręcznościówki typu Legacy of Kain niż strategii czy tym bardziej RPG, ale ma ona w sobie coś, co i mnie potrafiło na dłuższy czas przyciągnąć do monitora. Dodajmy do tego oryginalny pomysł i efektowną oprawę, a w efekcie otrzymamy grę ciekawą i z pewnością godną uwagi. Jednak całą swoją atrakcyjność Magic&Mayhem okaże dopiero w ręku miłośnika RTSów i gier zręcznościowych - i do takich właśnie odbiorców powinna być kierowana. Dlatego też ocena będzie odpowiednio wysoka, podczas gdy jako gra strategiczna Magic&Mayhem byłby zaledwie średni. Warto też zwrócić uwagę, że gra przeznaczona jest głównie do zabawy w sieci, a wtedy jest ona już zupełnie doskonała. No i ta muzyka...

Jednym słowem, zobaczyć na pewno warto, choćby ze względu na oryginalny pomysł. Czy kupić? Jeśli mamy sieć - z pewnością. Jeśli nie - zdecydujcie sami. ■

Plusy:
- efektowna grafika
- rewelacyjna muzyka
- oryginalny pomysł
- rozgrywka internetowa

Minusy:
- fabuła (a raczej jej brak)
- niewielkie zróżnicowanie etapów
- gdy się nie ma sieci... to już trochę nie to...

Ocena: 7

D-ACTION

Producent: Virgin/Mythos Games

Wymagania: P 133, SVGA 1 MB, 16 MB RAM, Sound Blaster

Dystrybutor: Virgin

Internet: http://www.mythosgames.com

INFO

Test Drive OffRoad 2

Test drive? Pomyłka!

Wśród naszych czytelników znajdzie się zapewne wiele osób, które kilka lat temu, za czasów świetności ośmiobitowców pogrywały we wspaniałą wtedy grę "Test Drive". Zasady były bardzo proste - kto pierwszy ten lepszy, a kto się przy tym nie dał złapać policji, całkiem już rządził. Potem nadeszły kolejne części, w które pogrywało się raz z sentymentu, a dwa dlatego, że były całkiem niezłe. Jakiś czas temu pojawił się jednak w serii Test Drive'ów potężny wyłom, jakim był produkt o tej samej nazwie z dopiskiem Offroad.

DŻOSEPH

DEMO NA CD

Moim zdaniem nie była to zbyt dobra gra, a co za tym idzie - nie spędziłem przy niej zbyt wiele czasu. Teraz jednak przyszła na mnie kolej, żeby opisać kolejną gierkę z serii Test Drive Offroad opatrzoną numerkiem 2. W czasie gdy instalowała się na dysku, ja zastanawiałem się nad tym, czy drugi terenowy Offroad nie przyniesie hańby dla tej słynnej serii i niestety po pierwszym odpaleniu wszystkie moje nadzieje rozpierzchły się, jakby ducha zobaczyły. Nic w tym jednak dziwnego - już główne menu TDOR2 bynajmniej nie zachęca swoim wyglądem. Całe jest jakby z poprzedniej epoki. Zdarzało się jednak, że pomimo niezbyt pięknego wyglądu gierka wciągała na długie godziny. Tak jednak w wypadku TDOR2 się nie stało - przynajmniej w moim wypadku. Powodów mógłbym wymienić naprawdę wiele, ale nie ma to być spis zażaleń, a recenzja, więc zacznę może (choć z trudem) od tego, co Offroad'owi można policzyć na plus.

No, niewątpliwie będzie to ilość samochodów do wyboru. Maszyn jest dwadzieścia jeden, z czego dostępnych na początku - osiem. Wszystkie to oczywiście auta terenowe, bo tylko takie dadzą sobie radę z trasami przygotowanymi przez autorów. Wymieniać dokładnie nie będę, ale będzie można pojeździć między innymi kilkoma wersjami Hummera, paroma rodzajami Jeepów i innymi maszynami, dla których nawet polskie drogi nie stanowiłyby zbyt wielkiej przeszkody. Ale nasze szosy w porównaniu do tego, co przygotowali autorzy gry to pestka: Gracz bowiem będzie musiał pokonać czy to w pojedynczym wyścigu, czy też w mistrzostwach dwanaście umieszczonych w różnych zakątkach świata tras. Ciężko mi o nich jednoznacznie powiedzieć, że są kiepskie czy dobre, bo to kwestia gustu, ale jak dla mnie są za długie i momentami zbyt udziwnione. No bo wyobraźcie sobie na przykład, że w Maroko będziemy się rozbijać po (zapewne) zabytkowych ruinach wyłaniających się z piasku pustyni. Ale może się czepiam - przecież trasy wcale nie muszą być realistyczne, za to powinny ładnie wyglądać i akurat pod tym względem mój gust gracza został zaspokojony. Podobnie, a nawet jeszcze bardziej, podziałała na mnie muzyka. Wprawdzie na płycie umieszczono tylko cztery kawałki, ale za to jakie. Dość powiedzieć, że te ciężkie, trochę industrialne klimaty idealnie pasują do dynamicznej rozgrywki. Ale wszystko to niestety na nic, jeśli popatrzy się na TDOR2 z drugiej strony. Nie należę osobiście do ludzi wymagających od wyścigów maksymalnego realizmu, ale to co dzieje się na ekranie oburza nawet mnie. Samochody są z tego co zauważyłem niezniszczalne i co najwyżej mogą się na chwilę wywrócić. Chorągiewki na linkach, które od czasu do czasu pokazują którędy należy jechać zostały chyba wyprane w zbyt twardej wodzie, bo pędzącemu samochodowi prędzej by ustąpiła pewnie betonowa ściana niż one. Poza tym od czasu do czasu na trasie występuje publiczność, która, pomimo tego, że współczesna technika na to nie pozwala, jest odgrodzona od samochodów polem siłowym, które sprawia, że nie ma możliwości zrobienia krzywdy niewinnym ludziom. Mógłbym jeszcze długo wymieniać (ot na przykład to, że samochody jeżdżą po wodzie), ale brakuje mi słów. Jednak wszystkie te wady bledną w moich oczach, gdy pomyślę sobie o tak zwanym regulowanym poziomie trudności. Są trzy takie poziomy i różnią się jedynie tym, że przeciwnicy jeżdżą nieco lepiej, ale tylko nieco. Wystarczy chyba, że napiszę o tym, że za pierwszym posiedzeniem wygrałem kilkuetapową rozgrywkę, kończąc zawsze na pierwszym miejscu, a to wszystko na średnim poziomie trudności. I naprawdę niewiele dała tu zmiana na poziom najwyższy...

Nie będę pisał już o tym, że wszystko to jest nudne jak flaki z olejem, bo szkoda moich i waszych nerwów. Dość będzie, gdy napiszę, że według mnie pieniądze wydane na tę grę będą stracone, szczególnie, że na rynku jest wiele dużo lepszych produkcji traktujących o wyścigach samochodowych - lepiej zainteresować się którąś z nich. ■

Plusy:
- nie wymaga akceleratora
- hmmmm... nie warte pisać, bo to i tak na nic

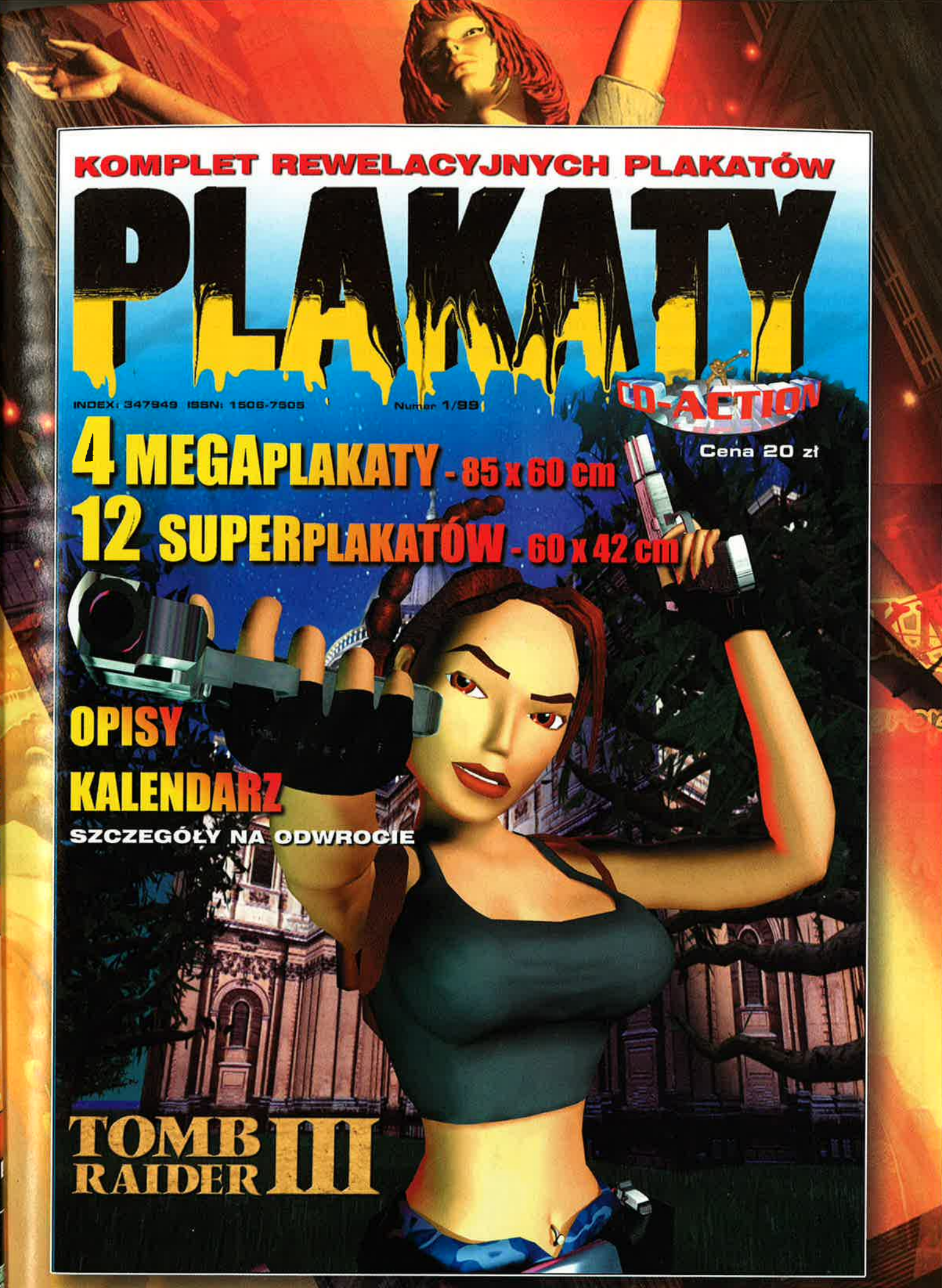
Minusy:
- wada...
- absolutny brak realizmu
- psuje dobre imię Test Drive'ów
- więcej nie napiszę, bo szkoda papieru!

Ocena: 3

Producent: Accolade	
Wymagania: P133/16MB/Widnows95	Dystrybutor: Electronic Arts
Internet: http://www.accolade.com	

INFO

STAR WARS ROGUE SQUADRON
INTERSTATE '82
JAGGED ALLIANCE 2
POWER SOCCER 98
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN
CARMAGEDDON II CARPOCALYPSE NOW
TOMB RAIDER III
HEAVY GEAR II
STAR WARS X-WING COLLECTOR SERIES
DUNE 2000
TOMB RAIDER III
WELCOME TO YOUR NEW RELIGION HERETIC II
WORMS ARMAGEDDON
MOŻESZ JE MIEĆ!
SZUKAJ W KIOSKU ALBO ZAMÓW U NAS



Jesteś zainteresowany naszymi plakatami? Jeśli tak - zerknij na stronę 130. Tam poczytasz jak możesz je zamówić.

Trespasser

Żyć i przeżyć w Parku Jurajskim

Jakoś nie lubię gier zrobionych na motywach aktualnych kinowych przebojów. Szczególnie zaś wtedy, gdy dany tytuł ukazuje się praktycznie w momencie premiery danego filmu. A to dlatego, że zwykle taka gierka robiona jest w pośpiechu (byle tylko zdążyć do premiery...), co widać, słychać i czuć, niestety. A i rzadko kiedy jest ona czymś znacząco różnym od tego, co widzieliśmy już w kinie. Przykłady - ot: Men in Black czy 5th Element. Gry może i fajne, ale będące raczej tylko metodą wyciągnięcia kasy od napalonego widza-pececiarza, niż czymś, co ma sensownie uzupełnić czy rozbudowywać wersję filmową o nowe wątki, pomysły etc. Wszelako czasem zdarzają się wyjątki od tej reguły i powstają gry, które - bazując na rzeczywistości wykreowanej w danym filmie - nie są tylko mniej lub bardziej zgrabną przeróbką filmowych kadrów na komputerowe „ramki" (frames).

MAC ABRA

Pamiętacie „Park jurajski 2"? Głupie pytanie... Prawdę powiedziawszy, byłem nawet zdziwiony, że taki superhicior nie doczekał się jeszcze swej komputerowej wersji. Z drugiej jednak strony, gdy przypominam sobie jak trywialnie przeniesiono pierwszy Jurassic Park na ekrany monitorów, byłem nawet wdzięczny developerom, że nie połakomili się na tak smakowity kąsek. A właściwie powinienem użyć czasu przeszłego - że dotąd się nie połakomili. Bowiem w wiele, wiele miesięcy od daty debiutu PJ2 w kinach, pojawiła się w końcu gra Trespasser (anonsowana na naszych łamach jeszcze jesienią '97 roku!), która umożliwia nam powrót na tropikalną wyspę, pełną stworzeń, które od dobrych 100 mln. lat są już historią. I muszę powiedzieć, że choć gra nie jest wolna od wad, to twórcy stanęli na wysokości zadania, serwując nam produkt dość niezwykły w swojej klasie i pod wieloma względami bardzo, ale to bardzo oryginalny. Co więcej - gra w dość znikomym stopniu nawiązuje do filmu (tj. do występujących tam wątków), dzięki czemu gracz ma możliwość (czytaj: konieczność!) odkrywania jej licznych tajemnic i nieustannie zaskakiwany jest rozmaitymi niespodziankami. To raz.

Po drugie Trespasser ma w sobie wyjątkowo pociągający Klimat (przez bardzo duże K!), co sprawia, że potrafi „przykleić" odbiorcę do monitora nie gorzej niż przemysłowy elektromagnes garść żelaznych opilków, a my wybaczamy grze jej wszystkie wady (a jest parę, i to sporych).

Jak można zdefiniować Trespassera? Ooo, tu już zaczynają się zakręcone schody i to długości kilometra!

Gra wymyka się bowiem wszelkim próbom zaszufladkowania. Od biedy możemy ją nazwać zręcznościową symulacją człowieka w konwencji FPP, obficie podlaną sosem adventure i naszpikowaną licznymi elementami RPG (bez strachu - tu nie ma milionów współczynników! chodzi o samą ideę RPG, czyli możliwie pełne wczucie się w skórę prowadzonej postaci). Jednocześnie można mówić o klimacie zbliżonym np. do Tomb Raider, licznych nawiązaniach do gier akcji itp. Ufff, narobiłem wam mętliku w głowie? I nic dziwnego - ta gra tak właśnie oddziałuje na odbiorcę - i w tym jej zaleta. Jest eklektyczna (lub, jak ktoś woli: „postmodernistyczna", a może „dekonstrukcjonistyczna"?), ale w bardzo dobrym stylu. Wszelkie jej komponenty doskonale łączą się w większą całość, ta zaś świadczy, że wyszła spod ręki prawdziwego mistrza.

...A teraz koniec gadania (solowego). Dzięki rozmaitym znajomościom udało mi się nawiązać wirtualny kontakt z bohaterką tej gry i zmusić ją do podzielenia się swoimi wrażeniami. A oto stenogram wywiadu:

Pytanie: Jak zostałaś bohaterką gry Trespasser?

Odpowiedź: Nijak. Był casting, ja poszukiwałam pracy. Po prostu byłam najlepsza z kandydatów i tyle.

Pytanie: Jak myślisz - jakie Twoje cechy zadecydowały o tym, że to właśnie Ty dostałaś główną rolę?

Odpowiedź: Hmmm... Moim zdaniem zadecydowały o tym moje warunki psychofizyczne. Jestem wysportowana, silna, zręczna, odporna na stres i pomysłowa; nie poddaję się nigdy, zawsze szukam wyjścia nawet z pozornie beznadziejnej sytuacji, angażując do tego tak moje mięśnie, jak i (częściej) umysł.

DEMO NA CD 12/98 ACTION

Plusy:
- K-L-I-M-A-T!
- Gra znakomicie łączy FPP, gry akcji, przygodówki, RPG
- Realny świat i wszelkie tego konsekwencje
- Dinozaury!! • Efekty dźwiękowe
- Monumentalna i filmowo potraktowana muzyka, podkreślająca wydarzenia
- Zmusza do myślenia
- Ogólne wrażenia

Minusy:
- Używanie przedmiotów (rączka!)
- Pooowolne dogrywanie level i save'ów, nawet przy max. instalce
- Czasem nadmierny realizm gry jest jednak mocno wkurzający
- PII-400 AGP + Voodoo 2 z 16 Mb to chyba jeszcze za mało...

Ocena:

8

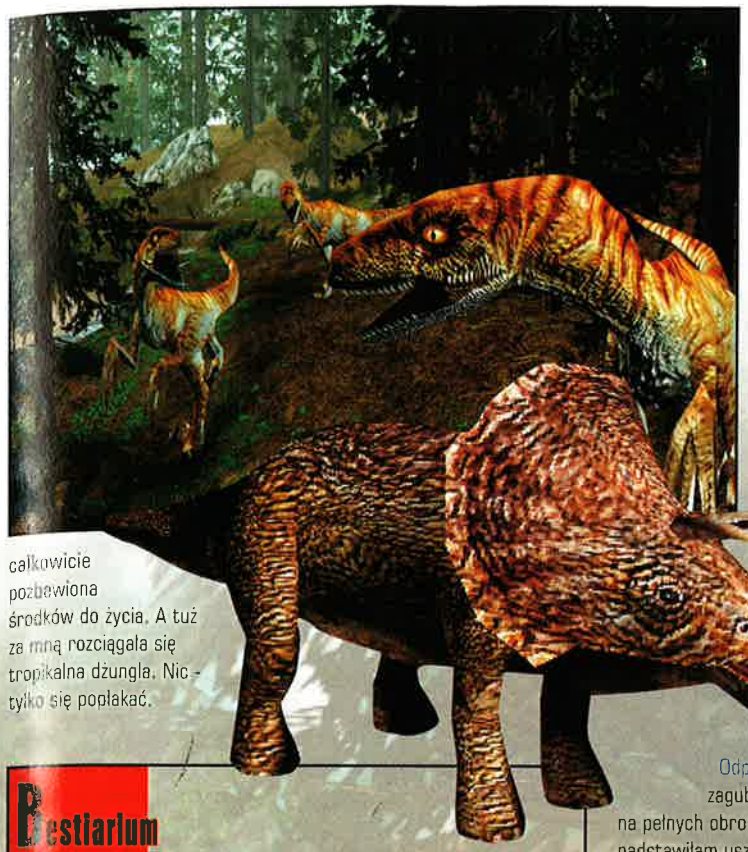
Pytanie: Nie żartuj. Co tu ma do rzeczy uroda? Przecież w grze i tak widzisz co najwyżej moje ręce...

Odpowiedź: No, nie tylko ręce, gdy się zerknie w dół, to widać też całkiem pokaźny biust z seksownym tatuażem...

Pytanie: Typowo męskie podejście. Nie skomentuję tego - może poza faktem, że choć jestem postacią generowaną przez komputer, to akurat tutaj silikon nie był w robocie. Wiesz do kogo i czego piję?

Pytanie: Jasne, mam nadzieje, że adwokaci Lary tego nie czytają ;). No, ale może faktycznie zmieńmy temat. Jak zaczęła się Twoja przygoda?

Odpowiedź: Fatalnie, koszmarnie, obrzydliwie! Lecialam awionetką, hen gdzieś w okolicach Ameryki Środkowej i muszę Ci powiedzieć, że bardziej przymulonego towarzystwa dawno nie widziałam. Po prostu dno! Pamiętam z intra jak ktoś ohydnie głośno wymiotował w toalecie (stanowczo producenci nie popisali się przy naborze statystów), a ja jestem bardzo wrażliwa na takie odgłosy. Zatkałam uszy, nakryłam głowę kocem i usilnie starałam się zasnąć. Zresztą z powodzeniem. A potem... Nie wiem ile spałam, nie wiem co zdarzyło się na pokładzie. Gdy odzyskałam świadomość, stałam na brzegu morza, z wody wystawały smętne szczątki awionetki i nie było ani śladu po pozostałych pasażerach i członkach załogi. Byłam sama jak palec i - nie licząc ubrania -



U góry: **Raptor, Triceratops, T-Rex - spoko na pewno się na nich natkniesz...**

całkowicie pozbawiona środków do życia. A tuż za mną rozciągała się tropikalna dżungla. Nic - tylko się popłakać.

Bestiarium

Raptor - zwinny, groźny, inteligentny. Poluje w stadach. Ekstremalnie niebezpieczny.

Tyrannosaur - król drapieżców. Potężny, wbrew pozorom szybki i niebezpieczny. Radzę unikać go za wszelką cenę.

Albertosaur - nieco mniejszy kuzyn T-Rexa. Ale i tak potrafi zabić jednym klapnięciem paszczy.

Parazaurolof - zasadniczo mało groźny... co nie znaczy, że można go pogłaskać.

Stegozaur - roślinożerca, dość tępy, ale... no taki odpowiednik bawołu - jak się wkurzy, może stratować. Uważajcie na jego ogon - ma na końcu kolczaste wyrostki, długie na kilkadziesiąt centymetrów.

Triceratops - tego gada można porównać do nosorożca - z trzema sporymi rogami. Może być przykry w bliższym kontakcie, mimo iż nie jest drapieżnikiem.

Pytanie: Jak rozumiem, nie wiedziałaś jeszcze, że trafiłaś na Isla Sorna, czyli wyspę, na której niejaki John Hammond (albo jak wolisz: sir Richard Attenborough) klonował dinozaury, które potem transportowane były do jego Parku Jurajskiego?

Odpowiedź: Gdzie tam, w życiu! Ot, tropikalna wyspa, jak mi się zdawało - całkowicie bezludna (i leżąca Bóg wie gdzie). Ale prawdę powiedziawszy, szybko wyciągnęłam właściwie wnioski.

Pytanie: W jaki sposób?

Odpowiedź: Uczciwie mówiąc - gdy natknęłam się na tablicę z napisem InGen w opuszczonej bazie. Czytuje się gazety, chodzi się do kina - od razu skojarzyłam gdzie jestem! Tym bardziej, że nagle usłyszałam głos wspomnianego przez Ciebie Johna Hammonda, czytającego swe pamiętniki. Dodam, że przy okazji usłyszałam odpowiednio monumentalną filmową muzykę (co zresztą wzięłam pierwotnie za objaw szoku pourazowego). Wiesz, nie co dzień przeżywa się katastrofę lotniczą...

Pytanie: Ale zanim przejdziemy do Twych przygód, opowiedz coś jeszcze o swoich pierwszych wrażeniach, gdy tak stałaś nad brzegiem morza.

Odpowiedź: Naturalnie czułam się zagubiona. Ale mój mózg pracował już na pełnych obrotach. Zaczęłam się rozglądać, nadstawiłam uszu. Zacznijmy może od wrażeń słuchowych: były niesamowite. Mówi się zwykle, że „dżungla kipi życiem". Teraz już wiem co to oznacza. Ilość dźwięków, które atakowały me uszy była niesamowicie liczna i urozmaicona. Coś niewiarygodnego! To trzeba samemu usłyszeć, by zrozumieć... Natomiast nieco zaniepokoiłam się tym, co widziały me oczy. O ile na bliski dystans wszystko było OK i wyglądało bardzo realnie, to na odległość robiło się takie... dziwne.

Pytanie: Jak to rozumieć?

Odpowiedź: Po prostu nagle traciłam ostrość widzenia. Wszystko ulegało rozmyciu, rozbiciu na pikselki. Obiekty na dalszym dystansie wyglądały tak, jak niekiedy w tych programach dokumentalnych, gdy na twarze bohaterów, którzy nie życzą sobie pokazania swych fizjonomii, nakłada się raster, który zamienia obraz w rój skaczących kwadracików. Wiesz, idę sobie, widzę jakieś piksele, a po paru krokach okazuje się, że nagle robi się z nich drzewo lub słup telegraficzny... albo dinozaur. To było strasznie wkurzające, szczególnie w chwili, gdy np. wydawało mi się, że widzę jakiś pożyteczny przedmiot, a po przedarciu się przez szmat gęstej roślinności okazuje się, że to kamień albo - swoją drogą ładny - kwiatek. Nie mówiąc już o momencie, w którym nadciągał jakiś dinozaur - nie dość, że nie wiadomo czy to drapieżca czy roślinożerca, to jeszcze trudno go zlokalizować wzrokowo. I często ładowałam się przez to prosto w rozdziawioną paszczę raptora. A muszę Ci powiedzieć, że jeśli jest coś, co jest gorsze dla mnie od odgłosów wymiotowania - to jest tym dźwięk mego ciała, dartego i rozszarpywanego z paskudnym chrzęstem przez potężne zębate szczęki. Brrr! Na szczęście my, bohaterowie gier, żyjemy wedle innych praw niż Wy, gracze, stąd mimo mych licznych śmierci jestem w stanie z Tobą rozmawiać.

Pytanie: Hmmm, czy ta pikselozka nie jest może spowodowana tym, że trafiłaś do komputera o dość małej mocy obliczeniowej?

Odpowiedź: Też tak myślałam na początku, choć P200MMX + 32 Mb Ram + Voodoo 1 to raczej nie jest sprzęt niskiej klasy. Na Celeronie 333 + 64 Mb + Voodoo 2/8Mb rzeczywiście zasięg i ostrość mego wzroku uległy znaczącej poprawie, ale nie mogę powiedzieć, bym do końca była zadowolona z tego, co widzę.

Pytanie: No dobra. Rozumiem, że otoczenie graficzne, choć dobre, nie jest jednak tym, czym twórcy mogą się chwalić na lewo i prawo?

Odpowiedź: Po jakimś czasie można się przyzwyczaić do tej dysfunkcji oczu i nie przeszkadza ona aż tak bardzo. Ale nie powiedziałabym, że twórcy Trespassera nie mogą szczycić się grafiką. Wprost przeciwnie - mogą! Tyle tylko, że nie grafiką tła, a wykreowanymi w grze dinozaurami. Te zrobione są wręcz znakomicie! Naturalnie nie jest to poziom, do jakiego przyzwyczaiły nas oba Parki Jurajskie, ale jak na możliwości PC - bomba! Płynny ruch, znakomite tekstury, gadzi sposób bycia... Każdy kto zerknął z bliska w żółte oczy raptora i zobaczył jego - na pozór wilgotną - wężowo-trygrysio ubarwioną skórę, musiał poczuć jak ciarki chodzą mu po plecach! Szczególnie gdy zmuszeni jesteśmy z nimi walczyć. Coś niesamowitego! Raz, że te stwory obdarzone są specyficzną i całkiem wysoką inteligencją. Na przykład taka historia: byłam bezbronna, a raptor kręcił się akurat obok miejsca, gdzie leżała broń. Na pozór sytuacja bez wyjścia. Ale... podniosłam kamień i cisnęłam nim w stojące nieopodal beczki. Narobiło to sporo hałasu (beczki zaczęły się wywracać jak kostki domina), a drapieżnik, zaintrygowany tym wydarzeniem podbiegł, by sprawdzić co się dzieje. Ja w tym momencie dorwałam się do broni. Akurat był to kolt. Wiesz, ma się nawyki z Quake, więc natychmiast kropnęłam w stronę gada dwie kule. Jedna musiała go trafić, bo zobaczyłam tryskającą krew, a raptor aż podskoczył, obrócił się w moją stronę i natychmiast zaszarżował. Spanikowana strzeliłam jeszcze trzy razy (niestety trafić nie jest tak prosto, jakby się mogło wydawać...). Dwie kulki doszły do celu i dinozaur wyraźnie zwątpił; zaczął się słaniać na nogach, a potem chwiejnie usiłował uciec. A przynajmniej chciał, bym tak pomyślała, gdyż po chwili niespodziewanie i błyskawicznie zawrócił! Kolejna kula trafiła go gdy był o jakieś 2-3 metry. Nie mogłam chybić! Velociraptor zaryl paszczą w glebę, ale wyglądało na to, że jeszcze żyje, gdyż widać było jak z ran wysoko tryska krew. Kropnęłam

w niego raz jeszcze - konwulsyjnie drgnął i znieruchomiał. Miałam takiego pietra, że na wszelki wypadek poszukałam jeszcze innej broni. Znalazłam kij baseballowy (ale jak chcesz walczyć z blisko trzymetrowym stworem czymś takim, to życzę powodzenia i dużo szczęścia w następnym wcieleniu), a potem porządny pistolet kal. 9 mm, jak się zdaje - strzelający amunicją typu magnum. Na wszelki wypadek posłałam mu jeszcze dwa pociski w czachę, zresztą niepotrzebnie, gdyż w międzyczasie biedaczek odwalił kitę, tj. ogon, i leżał martwy w sporej kałuży krwi. Sam powiedz - czy w jakiejś innej grze aż tak baleś się podejść do powalonego wroga? I ostrzegam, że raptory zwykle polują (co najmniej) w duetach, więc istnieje spora szansa, że strzelanina zwabi innych członków stada!

Pytanie: Można powiedzieć, że byłaś kobiecym wcieleniem Rambo!

Odpowiedź: Wprost przeciwnie! Zabawa w Rambo nie jest tu wcale najlepszą metodą działania. Strzelajcie wyłącznie w samoobronie, gdy nie ma innego wyjścia! I nie wystarczy grzmotnąć w kierunku gada - ważne jest W CO strzelamy. Później doszłam do takiej wprawy, że powalałam raptora jedną - góra dwoma - kulkami, grzejąc mu prosto między oczy. Co prawda należy wtedy dopuścić dinozaura na bliski dystans, co jest ryzykowne, ale z drugiej strony w ten sposób znacznie oszczędzamy amunicję, a tej jest zawsze za mało...

Pytanie: Jak rozumiem, raptory nie były jedynymi przedstawicielami dinozaurów na tej wyspie?

Odpowiedź: Na pewno są najliczniejsze. Ale jeden Tyrannosaurus Rex jest groźniejszy niż nawet spore stado raptorów. Sama jego wielkość poraża, a kolt i tym podobne zabawki są w stosunku do niego praktycznie nieskuteczne i raczej go rozdrażniają niż unieszkodliwiają. Bez broni zapewniającej sporą siłę ognia (karabiny lub pistolety maszynowe) lub posiadającej odpowiednią moc obalającą (np. rozmaite strzelby dużego kalibru) nawet nie myśl o wdawaniu się z nim w walkę. Ponadto napotkacie jeszcze inne drapieżniki oraz liczne grono roślinożerców. Tu wspomnę o gigantycznych brachiozaurach oraz stegozaurach i triceratopsach (choć tu też nie wyczerpuję całej puli). Ale dopóki nie będziecie się im nadmiernie naprzykrzać, to zasadniczo nie powinny Wam w czymkolwiek przeszkadzać. A skoro już o triceratopsach mowa... Czy mogę opisać swą kolejną przygodę? Widzę, że kiwasz głową. OK. Otóż w pewnym momencie byłam świadkiem ataku dwóch raptorów na triceratopsa (akurat sekundkę wcześniej zrobiłam sobie save). W efekcie jeden raptor zginął śmiercią wojownika, a drugi - choć nieźle poraniony - wykończył roślinożercę. A zaraz potem - mnie, bo tak się zagapiłam na ich pojedynek, że zapomniałam o całym świecie. Po wczytaniu save'a ponownie obejrzałam tę walkę... i tym razem oba raptory zostały zadźgane!

U góry: Panienka z tomem- kontra głodny raptor. Na kogo byście postawili swe ostatnie pieniądze?

Pytanie: O czym to świadczy?

Odpowiedź: Otóż, mój drogi panie, o nieliniowości rozwoju poszczególnych elementów fabuły! Wszelkie zdarzenia w obrębie danego epizodu w obrębie levelu nie są z góry definiowane przez programistów. Tj. ich rozwój i końcowe efekty są w dużym stopniu losowe lub modyfikowalne przez bohaterów gry (do których naturalnie zaliczam też gady). Zatem nawet przechodząc n-ty raz ten sam etap, możesz być pewien, że nic nie potoczy się dokładnie tak samo jak przedtem. Po prostu - realny świat, wcale nie kręcący się wokół głównego bohatera gry, a żyjący własnym życiem. Byłam pod wrażeniem!

Pytanie: Wiesz, tyle już mówiłaś o dinozaurach, a właściwie nic o sobie. A to Ty przecież jesteś bohaterką tej gry. Opowiedz coś o tym, co Cię spotkało, o tym jak potrafiłaś wybrnąć z kłopotów itd.

Odpowiedź: Nie ma sprawy, choć musisz pamiętać, że jednak dinozaury są dla wielu czytelników bardziej fascynujące niż moje refleksje. W każdym razie szybko przekonałam się, że wdepnęłam w prawdziwe... no mniejsza o to. Gdy podpisywałam angaż, autorzy nawijali, że to „gra przygodowa w FPP, akcja i myślenie, full interakcja itp.". Rzeczywistość zaś przerosła me najstraszniejsze podejrzenia. Kiedyś spotkałam się przy barze z takim nieszczęśnikiem, który miał pecha zostać bohaterem gry „Robinson's Requiem" (o ile dobrze pamiętam tytuł). W każdym razie żalił mi się, biedaczyna, że gra była tak maksymalnie realistyczną symulacją życia człowieka, że tylko 200% maniak był w stanie ją ukończyć. Np. można było zachorować na dziesiątki chorób (zatrucia pokarmowe, zapalenie płuc, malaria itp.) i żeby nie walnąć w kalendarz, trzeba było nie tylko zdiagnozować chorobę na podstawie objawów, ale i użyć odpowiedniego na tę przypadłość lekarstwa z apteczki (albo i sporządzić je sobie z odpowiednich ziółek). A to był naturalnie tylko jeden z wielu elementów gry... Współczułam mu gorąco - nie wiedząc, że sama wdepnę w podobne kłopoty! Na szczęście kreatorzy Trespassera przegięli tylko z obsługą przedmiotów. I nie chodzi mi o to, że - co logiczne - nie mogłam ich dźwigać zbyt dużo. (Zawsze rozśmieszali mnie bohaterowi przygodówek, z gracją pląsający po np. lochach z taką ilością bagażu, że nie zmieściłyby się w średniej wielkości samochodzie dostawczym.) Nie, mnie chodzi o rękę!

Pytanie: Rękę?!

Odpowiedź: Tak, moją własną rękę!!! Nawet nie mam pretensji, że wyglądała tak trochę... mackowato i (na oko) czasem miała z półtora metra długości (wynika z tego, że powinnam mieć jakieś 2,5 m wzrostu albo wyglądać jak orangutan wlokący dłonie po ziemi). Jakoś przeboleję, że poruszam nią z gracją zombie. Powiedzmy, że to efekt ogólnego poobijania po przymusowym lądowaniu. Ale użycie jakiegokolwiek przedmiotu to już zgroza! Często zdarzało mi się, że zamiast podnieść dany przedmiot - popychałam go, bo zbyt nisko albo w złym kierunku wyciągnęłam rękę. Chwycenie czegoś w dłoń to już spora sztuka, a właściwe użycie... Ojejej! Mniejsza o broń (pochwalę się: shotguna obsługuję jedną ręką - ma się tę krzepę!). W normalnej przygodówce robi się „użyj to na tym" i OK. A tu?! Taka trywialna deska, którą należy np. oprzeć o skrzynię... Najpierw ją

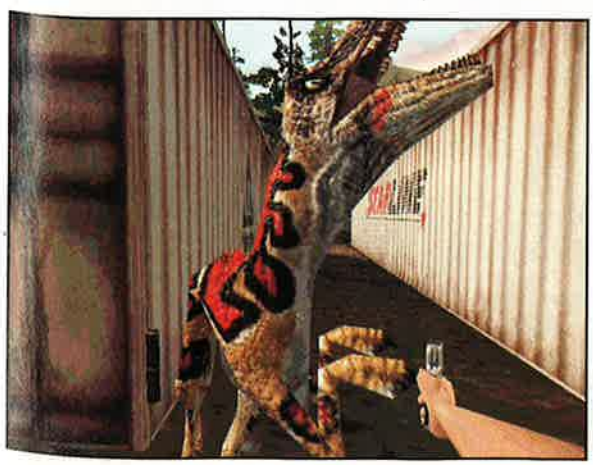
uchwyć, potem, odpowiednio manipulując nadgarstkiem i przedramieniem, ustaw we właściwym położeniu, potem zbliż się do skrzyni (nie upuszczając przedmiotu) i połóż dechę pod właściwym kątem i w odpowiedniej odległości (bo inaczej się zsunie albo oprze skośnie, czy też postawimy ją na sztorc...). To się robi strasznie nużące przy kolejnych podejściach! Ponarzekam przy okazji, że autorzy wykazali się chyba nadmierną inwencją przy wymyślaniu sposobów na przebycie kolejnych przeszkód terenowych. Tj. bez przerwy trzeba kombinować jak pokonać kolejne wzniesienie czy dziurę w ziemi. A to zwal skrzynie, a to zwal skrzynie i oprzyj o nie deskę, a to zwal skrzynię, oprzyj deskę, wskocz, po czym... a nie, nie będę tu zbytnio ułatwiała życia graczom. Z drugiej jednak strony - jakże to zmusza do myślenia! Drobny przykładzik: musiałam wdrapać się na stos skrzyń, a nie było nic w pobliżu, co mogłoby posłużyć za „podnóżek". Naturalnie taka Lara by po prostu wyskoczyła w górę, chwyciła się dłońmi krawędzi i podciągnęła... ale to nie ta gra. Po dłuższych poszukiwaniach znalazłam betonowy kloc, zbyt ciężki by go udźwignąć... ale wystarczająco lekki by móc go toczyć. Zgrzytając zębami, pchałam go dobre 10 minut, by z rozpaczą zobaczyć, że... nie pokonałam nawet 1/3 dystansu dzielącego mnie od skrzyń!!! Ze złości zaczęłam myśleć (śmiech). I co się okazało? Obok skrzyń leży sporo dużych, ale poręcznych kamieni. Za trzecim razem udało mi się trafić jednym z nich w stojącą na samej górze skrzynkę. I nastąpiła reakcja łańcuchowa. Piramida rozsypała się z hurgotem, skrzynie posypały się na ziemię... i było po sprawie. W minutę potem byłam na szczycie! A wystarczyło tylko zmusić szare komórki do wysiłku, zamiast wytężać mięśnie! Pochwalę autorów, że nie ma tutaj żadnych idiotycznych pomysłów klasy „użyj krokodyla na teściowej, by uzyskać trampolinę". Wszystkie zagadki daje się ZAWSZE rozwiązać w drodze dedukcji. Często zaś przydaje się znajomość fizyki na poziomie podstawówki - ot, choćby po to by z kija i kamienia zmajstrować prostą dźwignię. Myślenie to klucz do potęgi!

Pytanie: Nie powiesz jednak, że zawsze i wszędzie byłaś w stanie rozwiązać wszystkie zagadki drogą dedukcji?

Odpowiedź: Naturalnie, Sherlock Holmes to ja nie jestem! Parę razy byłam w kropce, ale na szczęście i na to jest metoda.

Pytanie: Kobieca intuicja? Szósty zmysł?

Odpowiedź: Nazywaj to sobie jak chcesz, choć my, profesjonaliści, nazywam to online-helpem.



Uzbrojenie (przykładowe)

Kolt Special .38 - lepsze to niż nic. Przy sporym szczęściu zabijesz zeń raptora, ale wymagać to będzie paru kulek.

Desert Eagle .44 - solidny kawałek żelastwa o sporej sile rażenia. Na raptora wystarczy (gdy trafisz w głowę) jedna kulka. Ale na większe stwory nie jest to najlepsza broń.

Magnum .357 - moim zdaniem broń odpowiada klasie wyżej opisanemu pistoletowi. Od biedy można spróbować „pykać" z niego do T-Rexa, na mniejsze dinozaury - w sam raz.

Banelli M1 Super 90 - taki shotgun, doskonały na bliski dystans, szczególnie gdy masz problemy z celnością.

Barret 50 Cal - uniwersalne lekarstwo na wszelkie napastliwe dinozaury.

Ruger Redhawk .44 - i kolejna masywna giwerka, w sam raz na raptory.

U dołu:
Cha, cha, chybiłaś!!! (czyż nie jestem sympatyczny?).

Pytanie: Sluuucham?!

Odpowiedź: (Śmiech). Naciśnij F1 - a otrzymasz podpowiedź. Może mało konkretną i na pewno nie będącą „podanym na talerzu" rozwiązaniem... ale zwykle są to pożyteczne wskazówki dla kogoś z głową na karku.

Pytanie: A jak wygląda interaktywność gry?

Odpowiedź: Znakomicie. Mówiłam już, że fabuła w obrębie poszczególnych epizodów levelu nie jest liniowa. Ponadto praktycznie każdy przedmiot, na który się natkniesz, możesz - o ile nie kłóci się to ze zdrowym rozsądkiem - podnieść, użyć czy wykorzystać. Czyli: na pewno nie uniesiesz wraku samochodu lub kontenera o wymiarach rzędu 2x3 metry. Ale np. stosując dźwignię, będziesz je w stanie przesunąć, albo wskoczyć na dany przedmiot... albo np. rozbić go na dające się użyć elementy. Widzisz krzesło - możesz je strzaskać łomem (lub rzucając je o ścianę baraku), a potem wykorzystać jego nogę jako broń (mało skuteczną) lub jako element wyżej wspomnianej dźwigni. Tu po prostu postępujesz tak jak w realnym świecie! Prawdziwa szkoła przeżycia w komputerze!

Pytanie: Dobra. Przeżyłaś, wróciłaś... Co teraz sądzisz o Trespasserze?

Odpowiedź: Szczerze?... Nienawidziłam tej gry, przeklinałam jej autorów setki razy, życzyłam im nagłej śmierci, a nawet kontroli z Urzędu Skarbowego. Ale gdybyś zapytał mnie czy zgodziłabym się zagrać w sequelu... Zresztą co tam sequel! Gdybyś powiedział „chciałabyś jeszcze raz zacząć wszystko od początku"? - to bez wahania powiem TAK! Bo to już nie gra - to prawdziwa PRZYGODA...

Pytanie: A już całkiem na koniec... Mam jakieś dziwne wrażenie, że nie bardzo lubisz Larę Croft?

Odpowiedź: Mmmh - wkurza mnie ta silikonowa misska ze szpanerskimi pistolecikami w delikatnych rączkach i z nienagannym makijażem i fryzurą nawet po wyjściu ze środka aktywnego wulkanu. Poskacze toto, pokręci tylkiem i nie tylko nim, a już 90% graczy się ślini i ciężko oddycha. Dajcie tę lalusiowatą szpanerkę na moje miejsce, a nie przeżyje w Trespasserze nawet kwadransa. Jej gra to bajka - moja zaś to realistyczna walka o przeżycie!

Na tym zakończył się wywiad. Dodam więc jeszcze parę słów od siebie. W Trespassera gra się wręcz znakomicie, choć na początku trzeba dać tej grze spory kredyt zaufania: ta spikselizowana na dalszym dystansie grafika, pokręcona maksymalnie obsługa przedmiotów, czy pokaźna liczba Mb poświęconych na instalkę (a niezależnie od tego i tak nader powolne dogrywanie kolejnych leveli czy zgrywek) może nieźle wnerwić i zniechęcić nawet spokojnych z natury graczy. Lecz nieziemski klimat, realnie istniejący świat i nasze możliwości działania, to tylko część przykładów na to, że warto zagrać w Trespassera. Ostrzegam tylko, że jakiego byś sprzętu nie miał - i tak będzie nieco za słaby na tę grę. A ponadto Trespassera tak naprawdę docenią ci, którzy lubią (w takiej właśnie kolejności): przygodówki, gry akcji i FPP. Nie jest to gra dla każdego - ale każdy, kto da się skusić, będzie nią (choćby przez czas jakiś) diabelnie zauroczony. Jam ci żywym przykładem - a zasadniczo lubię tylko strategie...

■

Q-ACTION	**Producent:** Dreamworks Interactive/EA
Wymagania: P-166, 32 Mb Ram, W 95/98, Cdx4, SVGA, karta muz, akcelerator	**Dystrybutor:** IPS tel.(022) 6422766
Internet: http://www.trespasser.com	

INFO

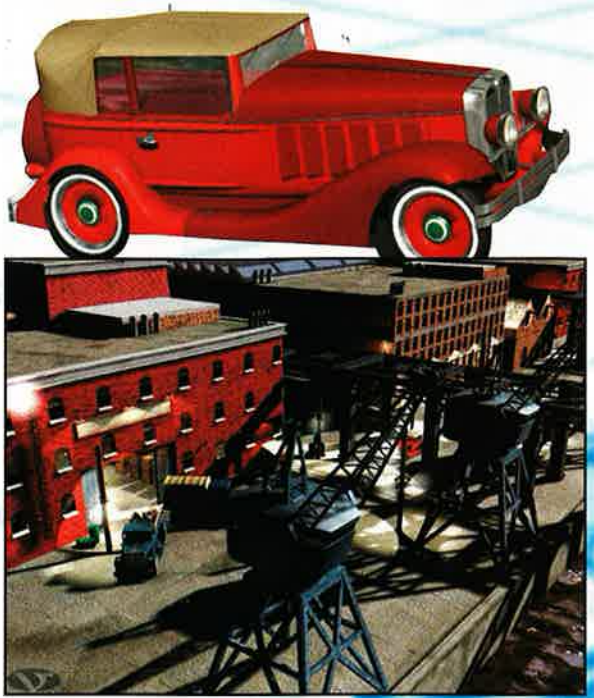
Gangsters: Organized Crime

Interesy legalne inaczej...

Były kiedyś takie czasy w Ameryce, że mądrzy panowie u władzy stwierdzili, iż koniec z piciem alkoholu i wprowadzili prohibicję. Dla niektórych słabszych jednostek był to powód do załamania (wyobraźcie sobie Polskę i prohibicję ;)), ale znaleźli się też tacy, dla których była to świetna okazja na zarobienie pieniędzy. Cóż z tego, że nie były to czyste pieniądze - przecież tak mało ludzi zarabia uczciwie, a po drugie każdy pieniądz można wyprać - tylko trzeba wiedzieć jak. Były to, krótko mówiąc, czasy, gdzie obrotny człowiek mógł sobie nieźle poradzić i wtedy też USA ogarnęło zjawisko, które my poznajemy obecnie w nieco innej, bardziej „sportowej" postaci, czyli mafia i gangsterzy.

YASIU

Były to dla nich naprawdę złote czasy - prawie bezkarni, bogaci i często znani (jako żywe legendy). Były też oczywiście minusy takiej sytuacji, ale dotyczyły one tylko zwykłych ludzi. Wiadomo jednak, że każda działalność gospodarcza pociąga za sobą ofiary w ludziach, lasach tropikalnych czy zwierzętach...



U dołu:
Te miłe twarzyczki to twoi ludzie, pomimo niewinnego wyglądu zdolni do wszystkiego.

Musiałem przerwać wstęp w tym miejscu, bo jeszcze zacząłbym się rozpisywać o sprawach czysto ideologicznych, a zapomniałbym o bohaterze tych stron, czyli nowej gierce ze stajni Eidos - pod tytułem Gangsters. Po takim wstępie i przy takim producencie wyobrażacie sobie zapewne, że będziecie mieli do czynienia z kolejną ekscytującą grą akcji, wymagającą zręcznych palców i orlego wzroku. Tymczasem wystarczy popatrzyć na screeny, aby wrażenie takie minęło bezpowrotnie - ale nie ma bynajmniej czego żałować. Owszem, jeśli jesteś zagorzałym przeciwnikiem spokojnego planowania akcji i wysilania szarych komórek zamiast palców i klawiatury, Gangsters może ci się nie spodobać. Ale jeśli należysz do miłośników takich gier jak Sim City czy Theme Park i zawsze z niecierpliwością wypatrujesz nowego ciekawego tytułu, to dobrze trafiłeś. Natomiast jeśli chodzi o czytelników należących do pierwszej grupy, to mam jeszcze jeden Atut (tak, tak - przez duże A), czyli tematyka gry. Czy nie fajnie byłoby choć raz nie wypełniać rozkazów samemu, aby nie pobrudzić sobie niepotrzebnie rąk? Przecież wystarczy wydać tylko rozkaz i ktoś taki, kim już nie raz pewnie byliście w jakiejś strzelawce, zrobi to, co trzeba - zamknie komuś usta na zawsze, zostawi niechcący tykający pakunek w ratuszu, czy kilkoma celnymi uderzeniami kija naprawi czyjś pogląd na twoje - szefa - interesy. Zapewniam was, że warto spróbować... (w komputerze rzecz jasna!).

To, co dotychczas napisałem, było nie tylko propagandą - wszystkie te rzeczy w Gangsterach występują naprawdę i naprawdę Gracz niczego oprócz planowania i nadzoru nad ludźmi wykonującymi rozkazy nie robi. Zacznę jednak od samiutkiego początku... A więc na początku było słowo... Blee co ja piszę. Jeszcze raz. Kilka dni temu przyszedłem do redakcji w zamiarze popracowania (naprawdę - słowo!) i w moje ręce zamiast wyśnionego Baldur's Gate, pojawiła się inna gra, do której początkowo podszedłem sceptycznie (jako że ciągle słyszałem i widziałem przed sobą BG), ale dosłownie pół godziny grania drastycznie zmieniło moje podejście. Jak już tylko zajarzyłem, o co w tym wszystkim chodzi i jak gierka jest rozbudowana, nie ustawałem w zachwytach. Biedny siedzący w pobliżu Gem.ini był co chwila wyrywany ze swojego stanowiska, aby zobaczyć kolejną ciekawą rzecz (lub kolejnego buraczka, ale o tym na koniec). I muszę powiedzieć, że chyba też mu się Gangsterzy spodobali.

W czasie instalacji zainteresowałem się, co oprócz płyty zawiera pudełko z grą. No i nie zostałem zaskoczony niczym nowym - była tam instrukcja. Ale za to jaka - nie patrząc nawet na to, że jest naprawdę dobrze napisana, jest po prostu klimatyczna i gdyby nie błyszczące lakierem okładka, pomyślałbym, że mam przed sobą gazetę wydawaną dobre 70 lat temu. A w środku oprócz normalnego instruktażowego bełkotu (wyjątkowo nawet zrozumiałego, jeśli ktoś zna język angielski), duża ilość ogłoszeń i tekstów żywcem wziętych z lat dwudziestych. Szczególnie podobało mi się zdjęcie, które na pierwszy rzut oka wygląda jak list gończy. A tymczasem pod mordą typowego mafijnego szefa ktoś dowcipnie napisał: „jeśli widziałeś lub słyszałeś coś podejrzanego, jeśli możesz pomóc policji, zgłoś się na najbliższy posterunek"...

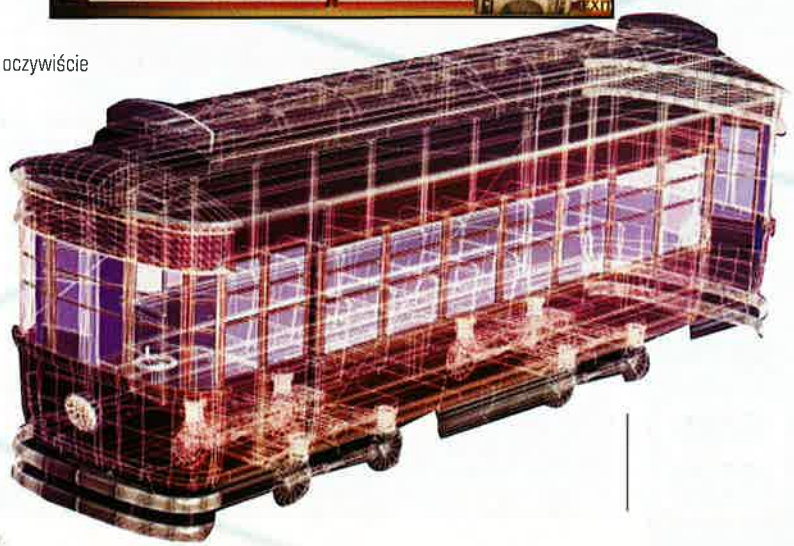
Zanim zaczniemy się bawić, warto nauczyć się obsługi tych wszystkich opcji i opcyjek umieszczonych w grze. Można to uczynić,

rekrutować coraz więcej ludzi, a co za tym idzie - wydawać z tygodnia na tydzień coraz więcej rozkazów. Nieunikniona po pewnym czasie jest konfrontacja z trzema innymi bossami, zajmującymi się dokładnie takimi samymi interesami jak ty.

Oczywiście, jak przystało na dobrą grę, konfrontacja z nimi nie musi mieć koniecznie wymiaru czysto siłowego. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby żyć z resztą na stopie pokojowej. Wprawdzie po pewnym czasie i tak będziesz musiał wyeliminować konkurencję, ale i do tego prowadzi kilka dróg. Możesz po prostu szukać na ulicy poszczególnych ludzi z wrażego gangu i wykańczać ich pojedynczo. Możesz kilku porwać i wyciągnąć od nich istotne informacje. Możesz też w fazie planowania (o niej za chwilę) nakazać któremuś ze swoich ludzi wykończyć kogoś, nie wiedząc nawet, gdzie ów oponent się znajduje. Twój pracownik, aby odnaleźć zamierzony cel, wykorzysta swoje umiejętności (takie jak inteligencja, wyciąganie informacji itp.) i krążąc po knajpach, sklepach, dowie się w końcu, gdzie pójść i załatwić sprawę. Działalność taka prowadzi jednak wcześniej czy później do konfliktów ze stróżami prawa (policją, FBI itp.), ale i z nimi można dać sobie radę. Wiadomo przecież, że „kto smaruje, ten jedzie". Będziesz więc musiał z pomocą swoich prawników tu i ówdzie dać odpowiednią łapówkę, lub jeśli jesteś całkiem zdesperowany - spróbować załatwić sprawę legalnie - w sądzie.

korzystając z czterech tutoriali wyjaśniających (z pomocą instrukcji) najważniejsze rzeczy w grze. Nie myślcie jednak, że po przejściu czterech scenariuszy treningowych będziecie mieli Gangsterów w małym palcu. Nie, nie, gra jest na tyle rozbudowana, że i 10 tutoriali by nie starczyło! Jednocześnie jednak obsługa jest na tyle prosta, że dojście do wprawy w obsłudze jest kwestią dosłownie kilku godzin. Inna sprawa, że wraz z rozbudowywaniem naszego imperium mamy na głowie tyle spraw, że z łatwością można przy wydawaniu rozkazów zapomnieć o czymś istotnym. W sumie jak dla mnie jest to jedna z niewielu wad gry - zbytnia komplikacja po pewnym czasie.

No, ale ja tu gadu, gadu (płacą mi od objętości tekstu, che, che), a wy nadal nie wiecie, o co w tym wszystkim chodzi! Na samym początku artykułu nie bez powodu wspomniałem o Theme Park, bo Gangsters można porównać w sensie gry właśnie do tego hitu. W obydwu chodzi o to, żeby zdobyć jak największe pieniądze na naiwnych ludziach. Różnice widać dopiero przy omawianiu sposobów owego zarabiania. W Gangsterach po pierwsze jest dużo więcej sposobów na wzbogacenie się, a po drugie są one, delikatnie mówiąc, trochę mniej legalne niż w Theme Park. Tutaj bowiem zarabiasz właściwie na nieszczęściu innych ludzi. Główne źródło dochodu to oczywiście haracze, które płacą ci właściciele interesów leżących na twoim terenie. Ale nie jest to takie proste jak brzmi. W rzeczywistości będziesz cały czas zabiegany, bo w miarę powiększania się terytorium, którym „władasz", będziesz miał do czynienia z coraz większą ilością płacących. Dlatego też będziesz musiał

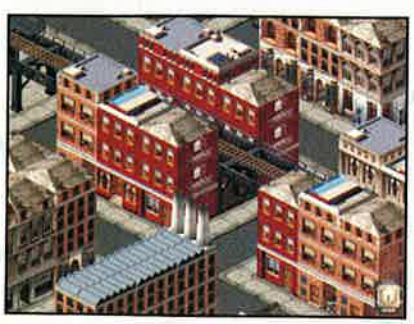


Wspomniałem już o wykonawcach rozkazów, o prawnikach, więc muszę jeszcze napomknąć o księgowych. Są to ludzie, dzięki którym nie pogubisz się w swoich pieniądzach. Poinformują cię dokładnie, ile zarabiasz pieniędzy, jakie są twoje wydatki, jaka część zysków pochodzi z legalnych źródeł, a jaka nie itp.

Wspomniany notatnik służący do wydawania rozkazów i kontrolowania swojego imperium to po prostu sprytnie zaprojektowany system okien. Pierwsza zakładka na przykład służy do zarządzania naszym personelem. Właśnie tutaj wydajemy rozkazy grupom działającym pod dowództwem pułkowników. Rozkazów, jakie możemy wydać, jest kilkanaście, od takich jak patrolowanie terenu przez najważniejsze, czyli

wymuszanie haraczy, aż po ciężkie przestępstwa, jak morderstwo czy podpalenie. W teorii każdemu z naszych ludzi możemy wydać inny rozkaz. Jest to całkowicie logiczne, bo kilka współczynników określających każdą postać (i mężczyzn, i kobiety) określa, do czego dana osoba się nadaje. Niestety, w praktyce są problemy z wysłaniem danej osoby do określonego zadania. Możemy za to ustalać, ilu ludzi ma być przydzielonych do wykonywania rozkazu, ile mają mieć ze sobą broni, samochodów itp. Co do tych ostatnich, to używając odpowiedniej strony planera, możemy robić na czarnym rynku zakupy. Wprawdzie wybór niby nie jest zbyt wielki, ale całkowicie wystarcza - są bomby, są pistolety i są oczywiście nieśmiertelne „tommy guny". Kolejne zakładki planera umożliwiają nam zapoznanie się z naszą aktualną sytuacją prawną i finansową. Tutaj właśnie dowiemy się, kto nie chce nam płacić haraczy, kto donosi policji itp. A na takich są sposoby...

Wszystko to, tak prawdę mówiąc, omówiłem w wielkim skrócie, bo możliwości jest tak wiele, że nawet cały Action by nie wystarczył, a tu tylko trzy strony... Wypadałoby napisać coś jeszcze o tym, co w sumie nie decyduje według mnie o powodzeniu tej gry, ale co dla niektórych jest bardzo ważne. Oczywiście mowa będzie o grafice i dźwięku. Na pierwszy ogień pójdą może wrażenia dźwiękowe. No, w sumie są i to są niezłej jakości, ale... jakoś mi nie podchodzą. Muzyka dołączona do gry w ogóle nie pasuje do klimatu lat dwudziestych, które przecież muzycznie były całkiem bogate i ciekawe. Tymczasem kawałki, jakimi uraczyli nas muzycy w Gangsterach, to dość mierna, w porównaniu do rzeczy, które można usłyszeć w większości gier, muzyka, którą z konieczności nazwę elektroniczną, bo z żadnym konkretnym gatunkiem mi się nie kojarzy. Podobne wrażenia mam z efektami. Wprawdzie z konieczności pasują one do tego, co dzieje się na ekranie, ale za to jest to straszliwie nużące. Ileż razy można słuchać tego samego tekstu, gdy nasi ludzie ściągają haracz? Podobne dialogi słyszałem w sharewareowej grze Legal Crime, a to chyba o czymś świadczy. Zatem podsumowując



DEMO NA CD 02/99 CD-ACTION

Plusy:
- tematyka gry
- rozbudowanie
- fajna grafika
- dobra instrukcja i cztery scenariusze treningowe
- legalnie może gracz robić rzeczy nielegalne ;))

Minusy:
- udźwiękowienie
- z czasem robi się straszne zamieszanie
- grafika mogła by być miejscami lepsza...

Ocena: 8

udźwiękowienie - nie jest najlepiej i jeśli tylko mamy możliwość, zarzućmy jakiś klimatyczny mjuzik do odtwarzacza w domowym zestawie hi-fi (o ile jesteśmy szczęśliwymi posiadaczami takowego). Dopiero będziemy mogli w pełni cieszyć się grą.

Od strony graficznej Gangsterzy prezentują się dużo lepiej. Nie ma tu wprawdzie akcelerowanej grafiki i ogólnie fajerwerków, ale nie są one potrzebne. Na ekranie i tak dzieje się na tyle dużo, że akcję najlepiej obserwuje się na schematycznej mapce pokazującej tylko dachy budynków i ludzi jako kropki. A jeśli ktoś chce czegoś więcej, może włączyć tryb izometryczny i podziwiać ręcznie rysowane postaci ludzi, samochody i budynki, które w porównaniu do niektórych nowych gier są może nieco „surowe", ale jak dla mnie i tak całkiem przyjemne. Ogólnie charakter grafiki psują mi, trochę facjaty ludzi w notatniku, ale to już drobny szczegół, którego nie będę się czepiał.

Zapomniałem prawie o rzeczy ostatnio coraz ważniejszej czyli o multiplayerze. Znajdziecie go w Gangsterach w kilku różnych wariantach, które powinny podpasować każdemu. Tyle tylko, że gra z komputerem jest na tyle dużym wyzwaniem, że mój zwykły i główny powód używania multiplayera (mierna AI komputera) praktycznie tu odpada. Aczkolwiek patrząc z drugiej strony - nawet najlepiej grający komputer nie zastąpi choćby najsłabszego gracza, tak jak najlepsza podróbka Gibsona nie zastąpi oryginalnej gitary z tym znakiem :)

Kończąc ten dość długi jak na mnie tekst mogę tylko powiedzieć (czego chyba się już domyślacie), że Gangsters mi się po prostu spodobało. Wprawdzie najlepiej się w grę ową gra na początku, gdy nie ma jeszcze zbyt dużego zamieszania z wydawaniem kilkudziesięciu rozkazów co tydzień (w grze), i kontrolowaniem dużego terytorium. Ale to, że mi się coś takiego niezbyt podoba nie znaczy przecież, że nie ma graczy kochających czegoś takiego. Tak więc Gangsters w moich oczach zasłużyła pomimo wszystkich wad na porządną ósemkę. ■

CD-ACTION

Producent: Eidos Interactive

Wymagania: P166, W'95/98, 32 Mb Ram, SVGA 2 Mb, DirectX, Cdx4,

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.eidos.com

INFO

Grand Touring

Gaz do dechy

Ostatnio mieliśmy na łamach CDA prawdziwy wysyp gier samochodowych. Poczynając od hitu, Formuły 1: Monaco GrandPrix 2, poprzez klasyczne wyścigi w Powerslide, aż po długo oczekiwanego Test Drive 5. Akurat w wypadku tej ostatniej gry, recenzja nie była zbyt pochlebna, bo też i TD5 zawiódł nasze oczekiwania. Ledwo oderwałem łapy od kierownicy, kiedy ponownie musiałem zasiąść w ciasnym foteliku rajdowego kierowcy. Na horyzoncie pojawił się bowiem Grand Touring z Empire Sports.

LAJER

Możecie już przykręcać koła, ładować zapas do bagażnika i kanapki na drogę. W Grand Touring będziemy musieli rozegrać klasyczne wyścig na 12 odmiennych klimatycznie trasach. Jeżeli miałbym jakoś umiejscowić Grand Touring wśród konkurencji, to postawiłbym tę gierę pomiędzy Need for Speed 3 a Gran Turismo. Z pierwszym tytułem łączy ją dynamiczna, wartka akcja, a z drugim realizm i wierne odwzorowanie detali zarówno jeśli chodzi o scenerie, jak i wozy.

W Grand Touring mamy do dyspozycji standardowy zestaw opcji. Możemy się ścigać w trybie Single, Championship. Możliwa jest także zmiana ustawień z trybu Arcade na Simulation. W drugim rozwiązaniu nie musimy przejmować się checkpointami, ale należy wówczas uważać na przeciwników, bo potrafią specjalnie doprowadzić do kraksy, by wyłączyć nas z wyścigu. Daje

wówczas o sobie znać wysokie AI, które opracowano dla komputerowych kierowców. Możemy np. zaobserwować, że zawodnicy nie atakują przypadkowo i jak popadnie, ale starają się wyprzedzić nas na zakrętach, względnie trzymają się ogona i wyczekują na właściwy moment. Daje to bardzo pozytywne wrażenie i przydaje grze realności. Niestety nie dopracowano zbyt kraksy samochodów. W normalnym wypadku, przy prędkości dochodzącej bez trudu do 200 km na godzinę, każdy błąd kończy się nie tylko wypadnięciem z toru, ale i koziołkowaniem wozu, który często dachuje gdzieś w rowie. Takiej sytuacji nie uświadczymy w Grand Touring. Auta zderzając się ze sobą, nawet nie zbiją reflektorów, a dachowanie po prostu się nie zdarzy, bo trzymają się drogi jak przyklejone (nawet w wyścigówce, jaką był Motorhead, wozy zachowywały się naturalniej). Ponadto auto jest na zakrętach za sztywne, a o nadsterowności czy podsterowności możemy tylko pospekulować.

W trakcie wyścigów możemy zjechać do boksu, by wymienić koła lub naprawić uszkodzenia. Ich stopień symbolizują w trakcie rajdu ikonki: „klucz francuski" i koło. Jeżeli uszkodzimy wóz, fragment ikonki zaświeci się na czerwono. Oczywiście na początku dysponujemy dość wolnymi wozami. Możemy jednak nieco je podrasować, zmieniając typ opon (co jest istotne w odniesieniu do pogody), poprawiając własności silnika i zawieszenia. Rozpoczynając wyścigi, mamy dostęp jedynie do dwóch samochodów. W grze zaprezentowano zarówno modele wiernie odwzorowane na podstawie danych technicznych o prawdziwych samochodach wyścigowych, jak i nieco zmodyfikowane, „rozwinięte" przez grafików wózki. Moim faworytem okazał się GT2 CLASS 3000 CC, który odpowiednio prowadzony potrafił wymieść konkurencję (chociaż i Lamborghini, Diablo oraz Lexus GS400 mają dużo do powiedzenia). Goście z Empire pomyśleli również o tym, że nie każdy ma ochotę wertować tabelki i porównywać osiągi poszczególnych pojazdów. Prostego wyboru możemy dokonać na podstawie „gwiazdek", które oddają klasę pojazdu. Kiedy się już zdecydujemy, popatrzymy sobie na rotujący wokół własnej osi wóz i... zmienimy kolor jego karoserii na odpowiadający naszym gustom. Już na trasie możemy obserwować wyścigi w oparciu o piętnaście kamer zainstalowanych w grze. Poza tym widoczki podgrzewa głos zawodowego komentatora, a na początku wyścigu kobiecy sopran wykrzykujący z emocją: „Let's go!". Jeżeli zdecydujecie się ścigać w „kampanii", zobaczycie ukryte wozy i sekretną trasę. Będziemy się ścigać

zarówno na klasycznym torze, zbliżonym do tych z F1, jak również między domami w mieście i z wrzeszczącą publicznością za bandami.

Twórcy gry pomyśleli o urozmaiceniu rajdu i co pewien czas przepuszczają nam przed maską stadko ptaków. Nie jest to do końca dobry pomysł, bo ptaszki wyglądają jak wybrakowane bumerangi albo latawce, które urwały się właśnie jakiemuś dziecku. Mimo to, strona graficzna gry nie pozostawia zbyt wiele do życzenia. Zarówno

samochody, jak i tła prezentują się dobrze, chociaż na pewno nikogo nie oszolomią i nie są tak dopracowane jak w Monaco 2, GPL i NFS3. Troszkę szkoda, że „palenie gum" nie wywołuje żadnego efektu - trochę dymu na pewno by się przydało. Na pociechę możemy się napawać niepewną pogodą (o ile uaktywnimy taką funkcję). Oprócz jazdy w deszczu, w śniegu, możemy także włączyć światła i wybrać się na rekonesans po nocnych barach. Na szczęście auto podczas

U góry:
„Na szczęście auto podczas deszczu i śniegu zachowuje się bardziej naturalnie, pojawiają się problemy, które rzeczywiście zdarzają się na śliskiej nawierzchni".

deszczu i śniegu zachowuje się bardziej naturalnie, pojawiają się problemy, które rzeczywiście zdarzają się na śliskiej nawierzchni.

Wysiłkom za kółkiem towarzyszy cały czas nieco ambientowa muzyczka oraz „rżenie" silnika. Dźwięki są na odpowiednim poziomie i nie irytują po kilku godzinach grania. Do dyspozycji graczy pozostaje jeszcze opcja multiplayer, czyli standardowe połączenie przez IPX, modem w modem oraz protokoły TCP/IP. Muszę przyznać, że podczas zabawy w sieci gra wyraźnie nabiera rumieńców i staje się bardzo emocjonująca. TOCA może nie przeskoczy, ale i tak emocje wyniosą was na szczyty. W sumie Grand Touring prezentuje się całkiem okazale. Odpowiedni ładunek energii, dobra grafika i niezła grywalność. Dziesięć odrzutowych wozów i dwanaście dobrych tras. Można zdrowo pograć i zapomnieć o świecie. Siadajcie za kierownicą! ■

Plusy:
- Ładna grafika
- Ciekawe scenerie i tory
- Możliwość jazdy w nocy
- Dobry multiplayer

Minusy:
- Słabe odwzorowanie prawdziwej jazdy samochodu
- Niewielka różnica między Arcade a Symulation

Ocena: 8

CD-ACTION

Producent: Empire Sports

Wymagania: 486/100, 16MB RAM,CDx2, Dos/Win 95

Dystrybutor: SoftPress tel. 0601 857583

Internet: http://www.empiresport.com

INFO

Mayday

Uroczy majowy dzionek?

O produktach wydanych przez TopWare mówić można wiele i... mądrze. I rzeczywiście wiele już miejsca na łamach pism branżowych zostało im użyczone. Czy słusznie? Jak najbardziej! Jak bowiem nie wspominać o nienaturalnym wręcz sojuszu jakości i zrozumienia pewnej odrębności polskiego rynku software, które uwidocznia się w cenie? Czy można nie doceniać wpływu, jaki wywarł TopWare na powoli, lecz wyraźnie dostosowującą się - zwłaszcza ostatnio - do realiów polskich politykę cenową innych wydawców i dystrybutorów? Czy nie jest godna pochwały dbałość o pełną satysfakcję klientów przez lokalizacje gier? Wreszcie - czy można nie zauważyć faktu, że w zalewającej nas fali produktów ewidentnie skomercjalizowanych, głównie „pewnych" popytowo sequeli niegdysiejszych hitów, TopWare stanowi istną wysepkę, na której można liczyć jeszcze na powiew świeżości? Zaiste - o TopWare i jego dzieciach można długo i mądrze. Czy jednak zawsze tak dobrze jak we wstępie?

GEM.INI

Ano... niestety nie. Czasem bowiem wydane zostaje pod sztandarami TopWare coś, co choć w zasadzie w pełni realizuje powyższe „punkty", nie jest tym, co zwykło określać się jako dobrą grę. Wzorcowym tego przykładem jest Mayday: Dzień Rozstrzygnięcia - pozycja będąca jednym z członków obszernej rodzinki strategii czasu rzeczywistego. To właśnie o Mayday powiedzieć można, że - pomimo iż cenowo nie odbiega od innych produktów wydanych przez TopWare (oprócz rewelacyjnego Shogo: MAD i nieszczęsnego, niemieckojęzycznego Gold Games 2) i kosztuje „aż" 49,95, mimo że została pieczołowicie dostosowana do polskojęzycznej klienteli, wreszcie - niejako wbrew sporej ilości elementów nowych i godnych kultywowania - niepodobna się nią zachwycić. Co więcej: ośmielę się stwierdzić, że niewielu graczy, nawet tych mieniących się wielbicielami RTS-ów będzie się przy nim dobrze bawić.

Dlaczego - o tym może za moment. Teraz zaś, aby uniknąć zarzutów o stronniczość podyktowaną jakąś irracjonalną niechęcią do TopWare, weźmy pod lupę te elementy, dzięki którym ogólna ocena Mayday nie jest jeszcze zupełnie tragiczna. Na szczęście jest ich niemało: pierwszą rzeczą, jaka wpada w oko jest ilość stron - trzy - wielce prawdopodobnego konfliktu, stanowiącego tło gry. Wyłącznie od gracza zależy, czy w jej trakcie popierać będzie Blok Południowy składający się z większości krajów bliskowschodnich i afrykańskich, Zjednoczony Kontynent Ameryki - a właściwie Ameryk; czy - nietrudno jest się domyślić - Federację Azjatycką, w której pierwsze skrzypce odgrywają Japonia, Chiny oraz... Nowa Federacja Rosyjska. Taki układ sił sprawia zaś, że mamy do wyboru tak świętą wojnę (SBL), jak i walkę w imię „demokracji"

(UCA), czy wreszcie klasyczny bój o Lebensraum - tym razem jednak w „żółtym" wydaniu (ASF).

Kolejną, a równie istotną cechą Mayday jest silny wątek ekonomiczny - obecny jednak nie tyle (a raczej nie tylko) w czasie misji, ale i pomiędzy misjami. Na wzór archaicznego UFO niezbędne staje się więc finansowanie naukowców wdrażających projekty nowych jednostek, broni i usprawnień oraz - novum - osobników zajmujących się zawodowo szpiegostwem przemysłowym. Warto tu nadmienić, że Blok Południowy zrezygnował całkowicie z własnych technologii i w polu posługuje się kombinowaną siłą najlepiej sprawdzających się jednostek pozostałych dwu mocarstw. A wiedzieć wam trzeba, że każda z tych globalnych sił toczy niejako „odrębną" wojnę - podobnie jak w StarCraft, zmieniają się cele misji, a nawet ich charakter i co za tym idzie - sposób wykorzystania biorących w nich udział jednostek!

Również i jednostki - a ściślej ich koncepcja i ilość - stanowi silny punkt Mayday. Bez obaw - nie zamierzam przytaczać tu treści dwóch trzecich instrukcji i wymieniać ich wszystkich. Dość będzie wspomnieć, że walka toczy się tak na ziemi i powietrzu, jak i na wodzie, a wszyscy walczący zdobywają doświadczenie. Ponadto znacznie ciekawsze wydaje się to, że obok tych stricte wojennych, na planszach pojawiają się także i inne, a nie mniej ważne jednostki - m.in. istotnym wsparciem naszego budżetu zajmować się będą jednostki... utylizacyjne, przerabiające złom, jakim usłane są pola bitew w użyteczne zasoby! Nawiasem mówiąc, spełniają one podwójnie pozytywną funkcję - dymiące poskręcane kupy żelastwa nad wyraz skutecznie blokują przesmyki z jednej części planszy w drugą, co wprawdzie z jednej strony może dopomóc, z drugiej jednak... poważnie utrudnić. A jako że grę charakteryzuje trójwymiarowa koncepcja plansz i - trzeba przyznać - przemyślnie „uciążliwa" rzeźba terenu... Bez obaw jednak: większość elementów można bez problemów zniszczyć, prowadząc ich ostrzał - nie w tym zatem leży przyczyna mojej niechęci do Mayday.

No i właśnie: dlaczego więc twierdzę, że jedynie garstka najtwardszych graczy może czerpać z Mayday niezmąconą radość? Ano, kilka spostrzeżeń. Pierwszym mankamentem jest...: nie, nie oprawa graficzna - ta może zostać podciągnięta nawet do 1024 na 768... - płynność rozgrywki. Jakby na przekór zalecanym wymaganiom sprzętowym (min. P133 i 32 Mb RAM), brakowało mi mojej ukochanej płynności: jednostki nie od razu odpowiadały na wezwanie czy polecenie, ich ruch rwał się i sprawiał wrażenie... hmm - „kanciastego". I to nawet pomimo tego, że grałem na sprzęcie o znacznym zapasie mocy w stosunku do minimalnego konfigu (tak ze 3x)! Sam nie wiem, być może to jedynie odczucie, jednak w moim przekonaniu

daleko w tym przypadku Mayday do Star- czy nawet Warcrafta! Tam było idealnie - być może właśnie w tym zawiera się sukces, jaki odniósł Blizzard?

To jednak nie wszystko; również i najistotniejszy z zarzutów wymyka się precyzyjnemu opisowi. Jest nim tragiczne sterowanie i błędy w AI. I tu niestety nie obędzie się bez przykładów: na wydany dużej grupie rozkaz zaatakowania wroga tylko połowa zrozumie o co i kogo chodzi. Pozostali bądź w ogóle nie ruszą z miejsca, bądź... korzystając z własnej przemyślności, wyruszą na poszukiwanie innych przeciwników. Problemy sprawia również skuteczne kierowanie grupą: efektywne, a więc szybkie posługiwanie się wojskiem w czasie bitwy jest bardzo, bardzo utrudnione. Aż strach pomyśleć co by się działo, gdyby nie skróty klawiszowe. W moim przypadku doszło do tego, że nawet nie próbując kierować samodzielnie wojskami podczas bitew, zdawałem się na programowe „tryby zachowania" - wciskałem F1 (tryb automatycznego ataku), gdy chciałem, by zaatakowany został jakikolwiek cel, a F5 (tryb standardowy), by zgromadzić wszystkie swoje „owieczki" w zgrabne i znacznie skuteczniejsze od rozproszonej gromadki stadko. Wydawać by się mogło - znalazłem sposób. Jednak nawet i on nie był w stanie zrównoważyć ostatniego z mankamentów: błędów w AI.

Wspomniałem już o nich - to głównie kłopoty z utrzymaniem grupy pod kontrolą. Apogeum osiągają one jednak dopiero w sytuacji gdy posłużymy się wspomnianymi trybami. Po dziś dzień zastanawiam się, dlaczego w trzeciej misji SBL, po podciągnięciu dużej grupy droidów pod dwa ciężkie czołgi i kilka pojazdów zwiadowczych przeciwnika i przejściu „w F1", połowa z moich udała się w kierunku własnej bazy... Zastrzegam: sprawdziłem - tam NAPRAWDĘ nie było innej drogi. Aby zakończyć wreszcie ten pełen pasji wywód, napomknę jeszcze, że błędy w myśleniu nie są wyłącznie domeną naszych - cykliczne posyłanie po trzech żołnierzy pod ogień dwóch karabinów maszynowych, albo... dopomaganie nam w uzyskiwaniu środków (tak! - jako że za każde zajęcie wrogiego budynku otrzymujemy spory bonus finansowy, a wystarczy jedynie wejść droidem do budynku, by go przejąć, co pewien czas opłaca się pozostawić jeden z nich zupełnie bezbronnym - przeciwnik przejmie go jednym żołnierzem, my „odbijemy" go innym, wtedy on wyśle kolejnego, a my... i tak bez przerwy, a stan konta rośnie...) nie świadczą o wykorzystanej w Mayday AI najlepiej.

Jedynie z kronikarskiego obowiązku wspomnę, że istnieje w Mayday gra multiplayer, do czterech osób za pośrednictwem protokołu TCP/IP. Jako jednak że po kilku godzinach gry każdą ze stron czułem się niezbyt świeżo - przyznaję, że nawet jej nie spróbowałem. Żywotnie zainteresowanych doinformuję jedynie, że - co ciekawe - w grze multiplayer mogą brać udział jeszcze dwie siły: Unia Europejska (w grze sojusznik Ameryki) i Wolny Kontynent Australii, oraz że możliwe jest zainstalowanie wersji umożliwiającej walkę bez konieczności wrzucania płytki w czytnik.

Jak można podsumować w kilku zaledwie słowach zakończenia produkt tak nierówny jak Mayday? Przecież ścierają się w nim elementy wręcz wybitne oraz te zgoła żenujące. Z jednej więc strony - 9 (za pozytywy) z drugiej, w „uznaniu" elementów słabych - 3. Wypadkowa - jak łatwo obliczyć: 6. Jako jednak że niestety te liczące się in minus w RTS-ach odgrywają poważniejszą rolę - jedynie 5. Słowem: produkt zupełnie przeciętny. Cóż, w tym przypadku nawet cena nie jest w stanie go uratować (zresztą 50 zł kosztuje obecnie Dark Omen, a moim zdaniem - całkowicie deklasuje on nie tylko Mayday, ale i zdecydowaną większość innych strategii czasu rzeczywistego). Na przyszłość zaś życzyłbym tak Wam, Twórcom, jak i sobie, by o oczekiwanym przeze mnie z niecierpliwością sequelu Earth 2140 - Earth 2150: Escape from the Blue Planet można było mówić długo, mądrze i jednak głównie dobrze. ■

Plusy:
- trzy strony konfliktu
- spora ilość zróżnicowanych jednostek
- ciekawe innowacje!

Minusy:
- niedopracowana AI
- brak płynności
- średnia jakość polonizacji

Ocena: 5

INFO

Producent: TopWare Interactive	
Wymagania: P133, 32Mb RAM, Win 95	Dystrybutor: TopWare Interactive tel.(012) 3212
Internet: http://www.topware.pl	

Asghan

Przodek przodków Deathtrap Dungeona na wolności...

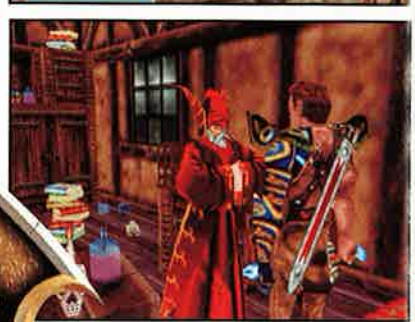
Gdy tylko w okolicach szóstego grudnia rozeszły się po redakcji wieści o pojawieniu się jakiegoś pana z brodą i workiem na plecach (choć nie wiedzieć czemu nie nosił on czerwonej czapki z pomponem, a tylko jakąś szarą z daszkiem), niejednemu z wielce szacownych Redaktorów przemknęła, sądząc po błysku w oczach i nerwowym przełykaniu śliny, myśl, że jednak warto było przez te wszystkie lata wierzyć w Świętego Mikołaja. Oczywiście później temu zaprzeczali, bo okazało się, że to tylko kolejna dostawa poczty, ale i tak morale nieco podskoczyło, bo przyszły nowe obiekty testowe. Wynik badania jednego z nich znajdziecie poniżej.

ALLOR

Asghan to produkt niegdyś wielce dla komputerowego RPG zasłużonej firmy Silmarils. Właśnie jej logo, tak jak i w zamierzchłych czasach kolejne części Ishar, spowodowało żywsze bicie serc redakcyjnych speców od gier fabularnych, a ponieważ to ostatecznie mi przydzielono zadanie jej opisania - byłem wielce z krótkiego pobytu dziwnego Mikołaja zadowolony. Wprawdzie nie za długo, ale pierwsze wrażenie było jak najlepsze.

Pogorszenie nastąpiło jednak bardzo szybko, wystarczyło właściwie zakończyć instalację. Wprawdzie jeszcze w jej trakcie, przy przeglądaniu instrukcji, wszystko było w najlepszym porządku, zanosiło się nawet, sądząc na liczbę kombinacji klawiszowych odpowiedzialnych za walkę, na niezłą młócę, ale po dojściu do opisu postaci i historii zabrzmiały buczki pierwszych systemów ochronnych: stojąca za wszystkim legenda była bowiem tak standardowa (utracone królestwo, wygnanie, złe smoki i magowie - słowem kanon w najgorszym tego słowa znaczeniu), że zapał jakby zmalał... Intro poprzedzające menu także niewiele na lepsze zmieniło, a nawet, jeśli przyjąć, że oczekiwałem jeszcze czegoś niezgorszego, zadziałało wręcz odwrotnie - słabo wykonane, z nie pasującym do całości głosem lektora przywodziło na myśl produkcje sprzed paru lat, choć jeśli mam być szczery, to w takim na przykład Ishar 3 (a ujrzał on światło dzienne tak na oko pięć lat temu) wstęp miał zarówno perfekcyjny nastrój, jakiś głębszy sens, a do tego był lepiej wykonany...

Ale to i tak dopiero niewinny początek, przynajmniej w porównaniu do szoku, jaki przeżywa się w momencie dotarcia do właściwej gry. Wygląd jest... no, po prostu tragiczny. To znaczy postacie nawet ujdą w tłoku (choć animacja biegu jest niestety żałosna i z rzeczywistością nie ma nic wspólnego), ale plansze, mimo iż trójwymiarowe, prezentują stan techniki 3D, jaki panował u jej początków. Sklecono je bowiem z wielkich teksturowanych trójkątów, a o jakiś szczegółowych obiektach można po prostu zapomnieć. A żeby nie było już żadnych niedomówień - są one zastraszająco małe i równie zastraszająco liniowe... Nawet walkę, a zapowiadała się ona naprawdę wspaniale (no, w każdym razie interesująco), można sobie odpuścić. Bo co z tego, że ciosów jest wiele, a przeciwnicy zdradzają oznaki inteligencji (niewielkiej, bo niewielkiej, ale na początku mogą trochę problemów jednak sprawić), skoro kamera bez najmniejszych skrupułów ustawić się może w ścianie skazując nas na walkę po omacku? Ja wiem, że w takich momentach trzeba użyć Mocy, ale bez przesady, to w końcu nie ma nic wspólnego z Gwiezdnymi Wojnami! Także strzelanie z kuszy (bo wrogów można - przynajmniej teoretycznie - wystrzelać z bezpiecznej odległości) obrzydzono do granic możliwości. Po pierwsze nie ma celownika, po drugie bełty są limitowane, a z trupów nie można ich wyciągać, a po trzecie: po strzale bełt leci z tak niesamowitą szybkością (choć tylko nasz, bo wroga latają normalnie...), że mucha w smole przegoniłaby go bez najmniejszych problemów.



Plusy:
- w miarę rozsądna walka wręcz

Minusy:
- grafika sprzed lat paru
- marny design planszy
- muzyka nie trzymająca klimatu
- słabiutko rozwiązane strzelanie z kuszy
- prymitywna historia
- nierealistyczne poruszanie się postaci
- strzały lecą jak pod wodą
- beznadziejne ruchy kamery

Ocena: 3

Jak można zakończyć tak przygnębiającą recenzję? Chyba tylko złożeniem szczerych wyrazów uznania osobnikowi (osobnikom) odpowiedzialnym za wypuszczenie takiego shitu pod szyldem Silmarilionu, jest to bowiem największa chyba potwarz, jaką można było wymierzyć dowolnemu fanowi RPG mającemu w przeszłości do czynienia z innymi dziełami tej firmy... Co do polecania - jakikolwiek pożytek mogą mieć z Asghana chyba tylko maniacy Deathtrap Dungeona czy Nightmare Creatures, bo są to tytuły dość do siebie podobne, choć oczywiście tylko pod warunkiem całkowitego niezwracania uwagi na jakość wykonania. Najlepiej jednak będzie po prostu nie zwracać na ten tytuł specjalnej uwagi...

■

INFO

D-ACTION	**Producent:** Silmarils/Grolier Interactive
Wymagania: P200, W95/98, 16MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 1MB (polecany 3Dfx)	**Dystrybutor:** Grolier
Internet: http://www.grolier.co.uk	

Pinball Arcade

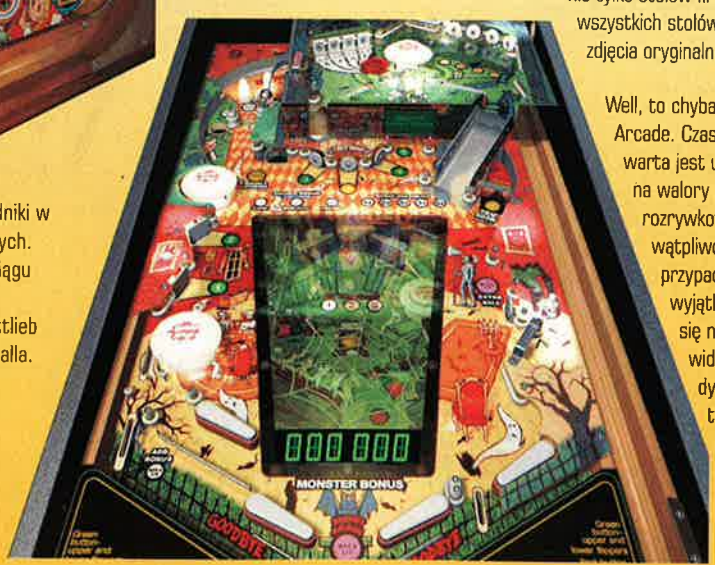
Historia pinballa

Prawdę powiedziawszy to nie jestem całkowicie pewien, czy czasem program Pinball Arcade nie powinien wylądować w dziale „użytków" zamiast między recenzjami gier. Niby jest to gra, ale przede wszystkim jest to wycieczka po historii popularnych pinballi lub jak kto woli - flipperów.

ELD

Pinballe zawsze były (no, tu dałem się trochę ponieść fantazji), są i będą! Zarówno te prawdziwe, jak i te komputerowe. Pinball Arcade to właśnie taki pinballowo-komputerowy mariaż. Siedem stołów, na których możemy sobie pogiercować, ma swoje rzeczywiste odpowiedniki w postaci prawdziwych. Wszystkie zostały wyprodukowane w ciągu ostatnich sześćdziesięciu lat w firmie „D.Gottlieb&Co.". To właśnie David Gottlieb w roku 1931 stworzył pierwszego pinballa. Nosił on nazwę Baffle Ball i oczywiście znalazł się również w Pinball Arcade. Właściwie trudno go nazwać w dzisiejszych czasach pinballem, ale jednak Baffle Ball jest uważany za pierwszego flippera. Wiem, że w to trudno uwierzyć, ale nie miał on nawet żadnych „odbijaczek". Giercowanie w niego jest baaardzo nudne, bo polega tylko na wypuszczaniu kulek. Reszta toczy się już bez naszego udziału (najstarsi gracze powinni pamiętać takie domowe bilardki, sprzedawane ongiś w sklepach - i oparte na identycznej zasadzie). Podobnie jest z kilkoma kolejnymi stołami, które także do najciekawszych nie należą. Na wyróżnienie zasługują Humpty Dumpty i Knock Out. Pierwszy z nich powstał w roku 1947 i zawiera aż 6 flipperów. Drugi jest z roku 1950 i ma bardzo ciekawy „sportowy" klimat. Doskonale ukazuje on zainteresowania Amerykanów z końca lat czterdziestych. W tym także pinballu po raz pierwszy zastosowano ruchome figurki przedstawiające bokserów na ringu.

Niemniej jednak dopiero dwa ostatnie flippery są ciekawe. Haunted House z roku 1982 był pierwszym trzypoziomowym pinballem oraz po raz pierwszy zastosowano w nim muzykę. Trzeba przyznać zresztą, iż doskonale pasującą do klimy horroru, który przedstawiał Haunted House. Możecie się sami o tym przekonać odpalając demko Pinball Arcade zamieszczone na grudniowym cover CD. Tam właśnie znajduje się ten stół. Wreszcie najnowszy i zdecydowanie najlepszy flipper - Cue Ball Wizard. Jest on całkiem świeży, bo został wyprodukowany przez „Gottlieb&Co." siedem lat temu. Kto pamięta jeszcze Pinball Dreams, ten będzie nim zachwycony. Bardzo dynamiczny, z dużą ilością różnych bonusów, gwarantuje długą i dobrą zabawą.



Kilka słów o grafice. Jakby nie patrzeć, jest ona mało atrakcyjna. Fakt, wyświetlana jest w rozdzielczości 1024 x 768, ale nie w tym rzecz. Cały pic polega na tym, że są to prawdziwe stoły. Ostatnio przyzwyczailiśmy się do bajeranckich, nowoczesnych komputerowych pinballi, jak np. 3D Ultra Pinball 3. W nim stół jest w 3D, wszystko się rusza i świeci, jest bardzo dynamiczny i posiada całą masę najróżniejszych bonusów. W Pinball Arcade jest inaczej. Tutaj stoły są po prostu archaiczne. No, może za wyjątkiem Cue Ball Wizard, który jako tako jeszcze wytrzymuje próbę czasu. Jeszcze gorzej jest z muzyką, która występuje tylko na dwóch ostatnich stołach. Na pozostałych zwyczajnie jej nie ma, słychać tylko odgłosy kulek i grzybków. Niewiele, prawda? Marnie wynagradza to jest fakt, że muzyka w Haunted House i Cue Ball Wizard jest znakomicie dobrana.

Zdecydowanie najkorzystniej na tym tle wypada warstwa „dydaktyczna". W instrukcji oraz helpie znajdziemy dokładną historię pinballa (i to nie tylko stołów firmy „Gottlieb&Co."), opisy wszystkich stołów wraz z tipsami, a także zdjęcia oryginalnych flipperów.

Well, to chyba wszystko na temat Pinball Arcade. Czas na podsumowanko. Gra warta jest uwagi, ale raczej ze względu na walory historyczne, a nie czysto rozrywkowe. Mam spore wątpliwości, czy komukolwiek przypadną do gustu stoły (może za wyjątkiem dwóch ostatnich). Gra się na nich tak jakoś mało widowiskowo. Mało jest dynamiki i bonusów. Do tego ten brak muzyki we wcześniejszych stołach (co prawda zgodne jest to z prawdą historyczną, ale...), powoduje, że po kilku minutach zaczyna się ziewać przed monitorem. Jedyne co mogę zrobić z czystym sumieniem, to polecić Pinball Arcade wszystkim tym, którzy chcieliby poznać historię pinballa na przestrzeń ostatnich sześćdziesięciu kilku lat. ■

D-ACTION	**Producent:** Microsoft
Wymagania: P100, 16 RAM, WIN 95, CDx2, Direct X	**Dystrybutor:** Microsoft Polska tel.(022) 6286924
Internet: http://www.microsoft.com/games/	

INFO

DEMO NA CD 12/98 ACTION

Plusy:
- wycieczka w historię pinballa
- historia pinballi w helpie
- dla miłośników historii :)

Minusy:
- wady wynikające z wiernego odtworzenia realiów: a więc mała widowiskowość i archaiczność większości stołów, tudzież brak muzyki na wielu z nich

Ocena: 6

Thief: The Dark Project

Człowiek zwany Cieniem

Zazwyczaj bardzo niechętnie zgadzam się na recenzowanie pełnych wersji gier, na temat których uprzednio rozpisywałem się w prze(d)glądzie. Nieuchronnie prowadzi to do powtarzania stwierdzeń, które już raz padły, a nie sposób przecież napisać dwa razy tego samego w całkowicie inny sposób. Tym razem jednak, tj. w przypadku Thief: The Dark Project, nie zważając na związane z takim podwójnym podejściem problemy, już w momencie oddawania do korekty tekstu preview, wiedziałem, że zrobię wszystko, by otrzymać pełną jego wersję i móc samodzielnie (i co równie ważne - jako pierwszy) zweryfikować ujawnione wcześniej przez producentów dane. Powodów podjęcia tak zdeterminowanego postanowienia było kilka...

GEM.INI

Pierwszym - słabość i zarazem ogromny szacunek, jakie żywię do jego producenta. Looking Glass bowiem, w przeciwieństwie do całej rzeszy kłamców, zawsze mówiło o swych produktach w trybie oznajmującym: tak, by zwrócić uwagę na to, czego naprawdę można od nich oczekiwać; nie zaś w życzeniowym - by wymienić to, czego autorzy życzą tak graczom, jak i... sobie. Ponadto, dziwnym trafem na liście gier, które opatrzono świetnym logo Lunety znajduje się kilka pozycji znaczących: nieśmiertelne obydwie Ultima Underworld (engine Looking Glass), jedyny w swoim rodzaju System Shock, wreszcie cudowny jak na swoje czasy Flight Unlimited; one to poszerzały horyzonty oczekiwań, jakie stawiać należy grom komputerowym. Nie będzie zatem przesady w stwierdzeniu, że odegrały szczególną rolę - rolę kamieni milowych, tak na drodze ewolucji tego rodzaju rozrywki, jak i w „świecie" mojego osobistego giercowania. Zdradzę już teraz, że Thief również dopisał się na tę powyższą prywatną listę przełomów; więcej: on momentalnie wskoczył na medalową pozycję!

Drugim z powodów - sposób ujęcia tematu. Jak dotąd bowiem nie spotkałem się z tak rewelacyjnym i zarazem tak śmiałym zamysłem: zamiarem jak najwierniejszego oddania „reakcji" rzeczywistego świata. Owszem, zdarzało się czytać zapewnienia przeróżnych developerów, że oto ich najnowsze dzieło przełamuje bariery jawy i złudzenia i od teraz żadna z gier nie będzie taka jak poprzednio. A mimo to w moim przekonaniu jedynie kilka gier dawało jako taki efekt realności świata: m.in. seria Ultima (bez ósmej), System Shock, czy z nowszych - Tom Clancy's Rainbow Six; wszystkie inne aspirujące do tak zaszczytnego miana (chociażby Elders Scrolls) wcześniej czy później traciły ten cudowny posmak wiarygodności.

Trzecim wreszcie - postać, a ściślej fach, jakim para się nasz bohater. Jest on bowiem kimś niezwykłym (tylko w grach jednak; w świecie jednak, tak własnym - tym omawianym produktem Looking Glass jest najbardziej subiektywny: odkąd bowiem pamiętam, zawsze z uporem grałem w gry fabularne bądź złodziejem, bądź zabójcą (albo postacią realizującą obydwie te sztuki równocześnie). Gry komputerowe zaś jakby o nich zapomniały. Był wprawdzie Azrael Tear, jednak...

Istnieje jeden sposób, aby stać się niewidzialnym:

Na prawdziwą grę, o której można powiedzieć z całą odpowiedzialnością, że w niej wcielamy się w mistrza złodziejskiego, przyszło nam czekać aż do teraz - do Thief: The Dark Project. To, czym w istocie jest i czego możemy się po nim spodziewać, najlepiej opisuje zwrot stworzony przez samych jego twórców - „First Person Sneaker", właśnie tak: nie „Shooter", a „Sneaker". A więc (w wolnym tłumaczeniu): techno-industrialnym, jak i naszym - „adeptów" tej „sztuki" jest wielu) - złodziejem. Uwaga jednak - nie zwyczajnym rzezimieszkiem, lecz mistrzem złodziejskim, człowiekiem, który bez wahania podejmie się zadania zinfiltrowania dowolnego kompleksu i wykradzenia stamtąd wskazanego przedmiotu; niezależnie od ilości i „jakości" strzegących dostępu strażników i pułapek. Dodać muszę, że ten trzeci powód zainteresowania aktualnie

DEMO NCD 01/99 CD-ACTION

Plusy:
- nieprawdopodobna wiarygodność gry
- zupełne nowatorstwo w FPP
- niesamowity klimat
- ogólnie: grafika i dźwięk
- imponująca AI przeciwników
- gra dopięta na ostatni guzik

Minusy:
- na siłę - brak multiplayera

Ocena: 9

„przekradacz", a nie „strzelec". Być może brzmi to nieco dziwacznie, jednak rzeczywiście Thief niewiele ma wspólnego z dotychczas obowiązującym trendem w grach ukazującymi świat z perspektywy pierwszej osoby - tu bowiem nie chodzi o wyeliminowanie zagrożeń poprzez ich fizyczne unicestwienie, lecz o najprostszy sposób unikania kłopotów - omijanie ich. Uprzedzam jednak (co zarazem ma stanowić zachętę): jest to dużo trudniejsze niż przebicie się za pomocą shotgun'a przez pomieszczenie wypełnione Shamblerami. Tym bardziej, że w tym przypadku nasz bohater nie dysponuje narzędziami służącymi wyłącznie zadawaniu szybkiej i bolesnej śmierci. Niezbędne zatem staje się przeciwstawienie brutalnej sile strażników własnego sprytu, zdolności obserwacji i wyciągania wniosków, precyzji i szybkości działania, dobrego wzroku, wyostrzonego słuchu, kilku talentów typowo złodziejskich (chociażby umiejętność skutecznego ukrywania się w cieniu czy cichego chodu) i wreszcie ogromnych zasobów cierpliwości. Co ciekawe, to właśnie tę ostatnią można nazwać prawdziwą matką sukcesu w Thief: The Dark Project. Często bowiem przyjdzie nam czekać przyczajonym w cieniu jakiejś kolumny, słysząc zbliżające się kroki strażników i oczekując na sposobność zadania jednego ciosu, który skutecznie ogłuszy przeciwnika. A jeśli zupełnym przypadkiem strażników jest dwóch... no cóż - należy czekać kolejnej, może lepszej okazji.

...Należy stać się małą częścią nocy, poruszać z wiatrem i cieniami...

Być może wyda się to dziwne, ale jedynym sprzymierzeńcem złodzieja jest... cień. To właśnie ciemności i sztuka zastygnięcia w bezruchu umożliwiają realizację pozornie niewykonalnych zleceń. W tym jednak problem - nie zawsze i nie wszędzie cień jest wystarczająco głęboki, by można było zupełnie się weń wtopić - a światło księżyca, które nieodmiennie towarzyszy adeptom sztuki złodziejskiej, rzuca blask wystarczający, by zobaczyć wszystko i każdego. Jeśli zaś wspomnieć o dodatkowym sztucznym oświetleniu (świetnych eklektycznych techniczno-magicznych latarni, pochodni, świec, ognia z kominków, magicznych poświat i jarzeń)... Na szczęście dla naszego bohatera dysponuje on niezwykłym klejnotem, który natychmiast

rozwiewa ewentualne wątpliwości co do przydatności wybranego na cienisty przystanek miejsca. Klejnot ten - stale widoczny na ekranie - odzwierciedla „wartość" cienia. Jeśli jest zupełnie ciemny, nasz „artysta" jest kompletnie niewidoczny, co oznacza, że nieuprzedzony o wizycie strażnik w dziewięciu przypadkach na dziesięć przejdzie obok niego, często dosłownie w zasięgu ręki... i pałki. Oczywiście im płytszy cień, tym jaśniejszy stawać się będzie klejnot. Dodatkowo informuje on o tym, czy możemy zostać usłyszani (o to doprawdy nietrudno - wystarczy zrobić kilka kroków po dowolnej powierzchni), oraz czy - w przypadku, gdy ktoś będzie patrzeć w naszym kierunku - zostaniemy przezeń spostrzeżeni. Ale to jednak nie koniec - należy pamiętać, że jesteśmy znacznie lepiej widoczni, gdy obnażaliśmy broń - miecz (później miecz Constatina), pałkę, czy ostatnią - łuk, oraz gdy stoimy zamiast klęczeć. Dbałość o szczegóły jest doprawdy porażająca!

Jednak nie chodzi wyłącznie o spostrzeżenie. Ogromną rolę, bezsprzecznie najważniejszą w dotychczas stworzonych grach, odgrywa... dźwięk. Dźwięk, którego typ i intensywność zależą nie tylko od tego, czy idziemy czy biegniemy, ale i od tego, po jakiej powierzchni (najłatwiej poruszać się po dywanach, nieco gorzej po deskach, jeszcze trudniej po posadzkach i kamieniach, zdecydowanie fatalnie po metalowych kładkach umieszczonych w niektórych z fabryk), i wreszcie - czy mamy dodatkowe obciążenie w postaci niesionego strażnika. Dźwięk umożliwia również - paradoksalnie, gdyż jest twoim najgorszym wrogiem - lokalizowanie nadchodzących strażników i pomaga wybierać drogę; jeśli słyszysz, że strażnik otwiera drzwi i idzie po posadzce, po czym - niemal natychmiast - odgłos jego kroków wytłumia się i staje ledwo słyszalny, oznacza to zazwyczaj, że za drzwiami leży dywan i można bez problemów, niemal bezszelestnie tamtędy się prześliznąć. Tak niesamowita wyrazistość odgłosów oraz okoliczność wykorzystywania przez Thief dobrodziejstw kart audio 3D sprawiają, że dźwięk awansuje na pozycję jednego z głównych aktorów tej opowieści. Zastrzegam zarazem, że bez karty audio, dobrej jakości zestawu do nagłośnienia, lub chociaż (albo: aż) słuchawek, nie warto nawet próbować - zbyt wiele zależy od tego, czy słyszymy i czy jesteśmy słyszani.

...Tak aby żadne oko nie mogło Cię zobaczyć...

Spełnienie warunku utworzonego przez śródtytuły (a w rzeczywistości będącego Hake - mantrą wojowników Ninja; zabójców i złodziei, którzy mogą posłużyć jako wzorzec naszego bohatera) jest trudne. Nie jest jednak niemożliwe. Na korzyść Garetta (tak bowiem zwie się postać, z którą zespalamy się w jedno) świadczy, obok

wymienionych powyżej również i wiarygodność świata gry, logika poczynań przeciwników, wspaniały zamysł plansz, w obrębie których musimy wykonać zakontraktowane zadanie. No i właśnie - dotarliśmy wreszcie do istoty rzeczy i przyczyny mojego zachwytu: otóż w Thief: The Dark Project świat jest po prostu prawdziwy. I to we wszystkich swych aspektach. Poczynając od naszego bohatera, którego chód rzeczywiście się czuje - on naprawdę chodzi, a nie sunie, kołysząc głową (nie wspominając nawet o wspinaniu się po pochyłościach, które jest wręcz namacalnie trudne), poprzez możliwość wychylania się za narożnik (nie wybiegając przy tym na odkrytą przestrzeń), po interakcje zachodzące pomiędzy nim a otoczeniem - to wszystko jest wręcz niesamowicie wiarygodne. Oczywiście nie została przekroczona ta granica, za którą znajduje się obszar, gdy w grze możemy zrobić dokładnie wszystko, o czym tylko pomyślimy - jednak tak czy inaczej - to ogromny krok naprzód. Ot, zwyczajna akcja; wyobraźmy sobie zadanie - zdobycie artefaktu: magicznego miecza. Nasz zleceniodawca nie zadał sobie trudu (bo nie musi) dostarczenia informacji na temat lokacji, w której przyjdzie nam „pracować" - a jest nią dworek wpływowego arystokraty - Constantina. Jest to o tyle istotne, że nie znamy chociażby przypuszczalnego rozplanowania pomieszczeń dwupiętrowego (plus piwnice) silnie

strzeżonego kompleksu i nie możemy w trakcie misji posiłkować się przygotowanym zazwyczaj, mniej lub bardziej szczegółowym, planem. Pozostaje pamięć wzrokowa i umiejętność (niestety - nasza własna) orientowania się w terenie na podstawie kierunków ukazywanych przez kompas.

To jednak nie jest jedyny problem - gorzej, że w ogóle nie jesteśmy w stanie dostać się do środka budynku: główna brama jest dokładnie obstawiona przez wyjątkowo zdyscyplinowanych strażników (wcześniej zdarzali się nawet... pijani!), a żadnych słabiej strzeżonych wejść brak. Najbliższe drzwi znajdują się na wysokim pierwszym piętrze - to drzwi balkonowe. I tu nagle olśnienie! Podkradamy się pod ścianę, wyciągamy łuk i strzałę, do której przywiązana jest lina, wystrzeliwujemy ją w belkę podtrzymującą dach i... wspinamy się po opadłej linie. Jeszcze tylko „formalność" w postaci otwarcia zamka za pomocą wytrychów i znajdujemy się w środku. Tu jednak jest znacznie bardziej niebezpiecznie: zewsząd dobiegają miarowe, ciężkie kroki opancerzonych strażników, korytarze wyłożone są kamiennymi płytkami, i na domiar złego całość jest bardzo jasno oświetlona. Wykorzystując chwilę względnego spokoju, przekradamy się, starając się stąpać jak najciszej do najbliższych drzwi, otwieramy je - na szczęście nie były zamknięte na klucz i wślizgujemy się do środka - to jadalnia. Jej powierzchnia oświetlona jest pełgającym światłem ognia z kominka i zawieszonych na ścianach pochodni - nie sposób znaleźć miejsca, w którym można by „zniknąć".

To jednak również nie jest problem - wystarczy wykorzystać strzałę ze zbiorniczkiem wodnym i celnym strzałem zagasić pochodnię. Pojawia się odrobina cienia przy drzwiach. Tymczasem jednak potęguje się odgłos kroków nadchodzącego strażnika i - naraz otwierają się drzwi. Wbrew oczekiwaniom, cerber nie wchodzi jednak do środka. Orientuje się, że coś złego stało się ze światłem - wyciąga miecz i zaczyna metodycznie przeszukiwać cień, alarmując zarazem innych wartujących o obecności intruza... Odnalezienie Garreta stało się kwestią kilku chwil. Oczywiście możemy zaatakować go, jednak walka na miecze jest bardzo trudna (należy uwzględnić konieczność stosowania bloków, a ponadto wojownicy - a zwykle ci są zatrudniani jako ochrona - są w tym po prostu lepsi), a ogłuszenie pałką uprzedzonego przeciwnika w ogóle nie wchodzi w rachubę: przyjmie on próbę taką jako jeden zwyczajny, słaby zresztą cios. Przerażonych poziomem trudności uspokoję jednak - jak okazało się po ukończeniu zadania - strażnicy byli uprzedzeni o twojej obecności; w normalnych warunkach większość udanych „przemknięć" i „ogłuszeń" opiera się na właśnie na możliwości „zgaszenia" światła.

U dołu:
Ta walka jest już praktycznie rozstrzygnięta...

...aby żadne serce nie mogło wyczuć Ciebie.

Zastrzegam zarazem: tak tu jest ze wszystkim. Powyższa scenka rodzajowa bowiem nie jest produktem mojej wybujałej, nadmiernie rozwiniętej na skutek wielogodzinnych sesji fabularnego role-playing wyobraźni. Innymi słowy to jedynie próbka tego, co wydarza się w Thief stale. Naturalnie nie oznacza to, że można obawiać się znużenia powielającymi się założeniami misji. Wręcz przeciwnie: jako że całość łączy się w jedno za pomocą naprawdę dobrej, niezwykle spójnej i co najważniejsze - dającej pretekst do wprowadzenia jak największej ilości zróżnicowanych scenariuszy zadań - nikt nie powinien narzekać na znudzenie. Ot, kilka przykładów: włamanie do domu z zemsty (celem jest odebranie bogatemu kupcowi czegoś, co jest znacznie ważniejsze dlań niż życie - majątku); konieczność wydostania ze strzeżonych przez dziwaczne jaszczury i nie-umarłych katakumb cennego artefaktu; włamanie się do świątyni bractwa zwanego Porządkiem Młota; wreszcie eksploracja starożytnego podziemnego miasta.

Jeśli zaś dodać do tego kilka rodzajów strażników (oraz ludzi i istot mniej lub bardziej niezaangażowanych - przykładowo: przechodniów) oraz spory wachlarz pułapek (zatrute strzałki, włócznie, kamienie), zrozumiałe staje się, czemu gra stanowi ciągłe i nieodmiennie emocjonujące wyzwanie. Nie zawsze też znaleźć można to, dzięki czemu „sztuka złodziejska" jest tak opłacalna - cień. Wtedy trzeba bądź - ryzykowne! - przemykać w pełnym świetle od jednej plamy w kolejną (uwaga: ktoś może to usłyszeć i nie będzie chciał się przekonać, że to tylko wiatr, szczury albo „te magiczne rzeczy" - a tak właśnie komentują skutki twoich akcji mniej czujni strażnicy), utworzyć swój własny cień gasząc pochodnię, odwrócić uwagę strażnika za pomocą hałaśliwej strzały, ogłuszyć i wreszcie - choć to naprawdę ostateczność - usunąć strażników. Temu ostatniemu służą, oprócz miecza, zwykłe, ogniste i gazowe strzały (co ciekawe, trafienia w różne lokacje ciała ma różne efekty - zabicie strzałami zwykłymi wymierzonymi w korpus zbliżającego się przeciwnika wymaga czterech napięć łuku, strzał w głowę od tyłu - tylko jednego).

Pamiętać należy jednak, że w kodeksie honorowym mistrzów złodziejskich zabijanie jest naganne: podobno prawdziwy profesjonalista nie pozostawia na miejscu akcji trupów. Ma to swój wyraz również w grze: na poziomie „expert" (w grze są trzy poziomy trudności: normal, hard, expert - ponoć dlatego, że wcześniejsze tradycyjne easy, medium, hard spotykało się z odezwami typu: „na easy nie ma niczego, co jest łatwe!"...) każde zadanie ma dodatkowy warunek: „nie zabić nikogo". Jest to jednak trudne - ja w swej karierze złodziejskiej po prostu zmuszony byłem zabić trzy osoby - to jednak oznacza tylko, że... po prostu coś zrobiłem źle. Zabijanie ma również inną fatalną cechę: jest zdradliwe. I nie myślę tu o pozostawionych ciałach - te ukryć należy zawsze (odnalezienie ogłuszonego bądź martwego kolegi przez strażnika staje się przyczyną natychmiastowego rozpoczęcia nagonki), ale i świetnie widoczne plamy krwi. Można wprawdzie „zmyć" je z podłogi za pomocą wodnych strzał, ale... no cóż - one przecież mogą okazać się przydatne później. Nie obawiaj się jednak - nikt nie będzie miał ci za złe, jeśli pozostawisz po swojej akcji kilka ciał, które już nie powstaną - Thief jest grą, w której w czasie misji wszystko zależy tylko od ciebie. Akcję tworzysz sam.

Prawdopodobnie właśnie taki zamysł zadań jest przyczyną braku trybu multiplayer. Hm, osobiście nie wyobrażam sobie skutecznej akcji w dwie osoby (głównie z powodu kłopotów z komunikowaniem się), a deathmatch przy założeniach gry... no cóż - nie sposób go przeprowadzić. Allor wprawdzie stwierdził, że jest to znaczący brak Thief: The Dark Project, jednak tym razem nie podzielam jego zdania (zresztą czy można traktować poważnie oświadczenia na temat sieci człowieka, który ma LAN w domu?). Jest jednak coś jeszcze: brak integralnego edytora poziomów. Dziwne o tyle, że niesamowity Dark Engine jest oparty na systemie behawiorystycznym - w którym zaprojektowanie obiektu polega jedynie na określeniu jego cech ogólnych (gabaryty, materiał, z którego jest wykonany), a całą resztę „wylicza" program. Mogłoby się zdawać więc, że problem ze stworzeniem rzeczy nowych jest żaden, lecz... No właśnie, być może jednak tak inteligentnie zachowujący się strażnicy (to tyczy się również potworów - w jednej z misji uciekałem przed jaszczurem przez dobre pół planszy: nie powstrzymywały go żadne

uskoki, o stromych zboczach nie wspominając!) mogliby mieć problemy z przystosowaniem się do zupełnie nowych plansz. Innych minusów (może oprócz niewielkich przeklamań grafiki 3D) jednak nie zauważyłem. A to świadczy o Thief nadzwyczaj dobrze - bez odrobiny przesady można powiedzieć, że jest to produkt dopięty na ostatni guzik!

U góry:
Możliwości engine + poczucie humoru twórców...

I czyż nie jest prawdą, że Looking Glass ma szczególny dar tworzenia rzeczy wyjątkowych? Jest to zaś tym cenniejsze, że ostatnio zalewani jesteśmy całymi hektolitrami marnoty. Być może właśnie dlatego Thief: The Dark Project wydaje się takim fenomenem! No, nie: on rzeczywiście JEST fenomenalny: fantastyczny zamysł twórców, nieprawdopodobny realizm rozgrywki, cudownie przedstawiony świat (gra świateł i cieni, powierzchnie przezroczyste, świetne jakościowo tekstury - engine porównywany jest z tym z Unreal; oraz cyfrowy, i co ważniejsze - podlegający prawom fizyki, dźwięk), wreszcie wyjątkowe nowatorstwo w skostniałym gatunku FPP: możliwe jest nawet wychylanie głowy - samej głowy! - za narożnik korytarza - wręcz nie można się nie zachwycić. Dlaczego więc nie 10/10? Przecież wart jest tego. Zdecydowanie tak, ale nie możemy zapominać tego, co uwidocznilo się na przykładzie Unreal: obecnie nie sposób dokonać czegoś, co pozostanie niedoścignione przez okres dłuższy niż kilka zaledwie miesięcy. A zatem: Thief, owszem, jest wspaniały, czy jednak możemy mieć pewność, że za parę tygodni nie pojawi się Coś, co będzie równie godne oceny najwyższej z możliwych? Pozostawię więc Thief: The Dark Project „zaledwie" z „9" i znakiem jakości; zdradzę jednak, że w moim prywatnym rankingu gra ta stała się number one i pewien jestem, że długo nim pozostanie. I jeszcze jedno: nie ma cienia wątpliwości: wzrośnie popularność profesji złodzieja w fabularnych role-playing :). ■

INFO

Producent: Looking Glass	
Wymagania: P166 MHz z akceleracją, 32 Mb RAM, 1 Mb SVGA, karta dźwiękowa!	**Dystrybutor:** Mirage tel.(022) 6179321
Internet: http://www.lglass.com	

THE GOLF PRO 2

Zaszulfladkowany golfiarz

Wiecie co jest najgorsze w pracy recenzenta? Zostać zaszufladkowanym. Przychodzi czasami do redakcji gra, którą przypadkiem ktoś dostaje do zrecenzowania i od tego momentu zaczyna się koszmar. Każda kolejna gra z tego samego gatunku trafia potem w ręce tej samej osoby. Tym sposobem na przykład Mac Abra został naszym „nadwornym czołgistą", a ja - „golfiarzem".

ELD

Nie powiem, żebym przepadał za golfem. Bardzo lubię sport, ale wolę zdecydowanie gry bardziej widowiskowe. Golf do takich raczej nie należy. Pech niestety ostatnio mnie nie opuszcza i dziś przeczytacie kolejną (bodajże trzecią) recenzję golfa w ciągu kilku ostatnich miesięcy. Chyba producenci uparli się, aby wykończyć mnie nerwowo. Pierwszy kontakt z The Golf Pro 2 nie jest taki zły. Na początku niejaki Gary Player (co za idiotyczne nazwisko) produkuje się ostro, opowiadając na czym polega golf i dlaczego tak go fascynuje. W sumie mnie do golfa nie przekonał, ale może kogoś innego mu się uda. Menu za to jest bardzo ładne i czytelne. Całkowite przeciwieństwo menusów z Tiger Woods 99. Niestety, sam wygląd to nie wszystko, bowiem menusy w The Golf Pro 2 mają poważną wadę - aby w cokolwiek pograć, trzeba najpierw dużo poklikać. Jest to spowodowane liczbą wyboru różnych dziwnych ustawień zanim rozpoczniemy grę.

Chociaż z drugiej strony dzięki temu możemy odpowiednio zdefiniować ilość dołków, wybrać kobietę lub faceta, czy nasz zawodnik ma być prawo- czy leworęczny etc. The Golf Pro 2 nie oferuje jakichś super możliwości rozgrywki. Ot, to samo co było już w poprzednich golfach, czyli Quick Play, Play Golf, Practice, Tournament oraz Linked Play. Całkiem niezły jest Play Golf, gdzie możemy wszystko sami zdefiniować i rozpocząć grę według którejś z zasad Strokelpay, Matchplay lub Stableford. Różnią się one między sobą liczbą graczy, punktacją, liczbą dołków, handicapami (wszystkich, którzy są ciekawi co to są handicapy, odsyłam do instrukcji, gdzie wszystko jest bardzo dokładnie wytłumaczone) itd. W Tournament liczbę golfistów można ustawić na 16, 32 i 64. Zdecydowany minusem jest to, że rozgrywka ta jest przeznaczona wyłącznie dla jednego gracza. Resztą zawodników steruje komputer i to jest jednak niezbyt dobre rozwiązanie. Dobrym natomiast jest możliwość wybrania któregoś z czterech poziomów trudności: Beginner, Amateur, Pro i Super Pro. Największy jednak nacisk położony jest w The Golf Pro 2 na opcję multiplayer. Grać można w cztery osoby przez Internet, bądź w sieci lokalnej. Ten multiplayer to właściwie najciekawsza propozycja The Golf Pro 2, chociaż wszystkim serdecznie odradzam próbę zmierzenia się na serwerze Empire z kolesiami zza oceanu. Ci goście wymiatają tak, że ja co najwyżej mógłbym nosić za nimi kije golfowe.

Graficznie The Golf Pro 2 jest taki sobie. Wygląda gorzej niż Tiger Woods 99 czy Microsoft Golf. Brakuje mi przede wszystkim tutaj widzów zgromadzonych wokół dołków, przez co jest jakoś tak pusto. Wygląda to trochę wręcz śmiesznie, gdy jesteśmy tak kompletnie sami na polu. Drzewa i roślinność jest OKI, ale niestety już z wodą czy piaskiem jest gorzej. Wyglądają bardzo mało realistycznie i co by nie mówić, konkurencja pod tym względem wypada dużo lepiej. Podobnie jest z samymi golfistami. Po pierwsze są oni niezbyt ładnie „wklejeni" (użyto tej samej metody przedstawienia graczy co w TW 99, czyli sfilmowanych wstawiono w tla), a po drugie dysponują niezbyt dużą ilością ruchów. Wkurzająca jest również praca kamer i o ile w przypadku uderzeń z dużych odległości nie budzi ona zastrzeżeń, to w chwili kiedy uderzamy piłeczkę z „green" jest ona bolesna. Golfista jest po prostu ujęty ze zbyt odległej kamery, przez co niezbyt dobrze widać dołek.

Zupełnie bezsensowny jest system sterowania. Co ja się z nim nameczyłem, to już moje. Rozpracowanie interfejsu zajęło mi dobre pół godziny. Z tak fatalnym sterowanie w golfie jeszcze się nie spotkałem. Lepiej jest z muzyką, ale też bez rewelacji. Po prostu jest spoko i tyle. Komentarz to chyba największy plus The Golf Pro 2. Komentator gada mniej niż to miało miejsce w Tiger Woods 99, a co najważniejsze - robi to z sensem. Szkoda jedynie, że nie ma odgłosów publiki, ale skoro ktoś zapomniał ją uwzględnić...

The Golf Pro 2 jest golfem raczej słabym. Przegrywa rywalizację zarówno z Tiger Woods 99, jak i Microsoft Golf, dlatego całkowicie nie zgadzam się z autorami, iż jest to najlepsza symulacja golfa (ach te slogany reklamowe). Decyduje o tym słabsza od konkurencji grafika, niższy AI komputera, realizm, sterowanie oraz niezbyt ciekawe pola. Jeżeli jednak ktoś lubi golfa, to powinien się z nim zmierzyć, a ja już teraz obiecuję sobie, że jak następnym razem przyjdzie do CDA golf, to ja pójdę na L-4. Wszak na horyzoncie widać już Actua Golf 3 i Jack Nicklaus Golf 6... ■

Plusy:
- w zasadzie brak; gra jest dobrze zrealizowana ale...

Minusy:
- sterowanie
- nudne pola
- gorsza od konkurencji grafika, realizm i AI komputera

Ocena: 6

Producent: EMPIRE	
Wymagania: P100, 16 RAM, WIN 95, CDx2, karta muzyczna	Dystrybutor: EMPIRE
Internet: http://www.empiresport.com	

INFO

Asteroids

„Dinozaur" na wybiegu

Wiele razy na łamach CDA staraliśmy się ostudzić wasz zapał do jakiejś gry, pisząc po prostu, że jest na etapie Arcanoida lub drugiego tytułowanego starocia, czyli Tetris. Krzywy uśmiech z buziuchny spłynął mi jednak, gdy trafiła do mnie najnowsza gra z Activision zatytułowana... Asteroids!

CZARNY IWAN

Być może niektórzy z was nie pamiętają już tej gry. Swoją drogę ku chwale rozpoczęła bowiem w odległych czasach, gdy większości Czytelników CDA nie było jeszcze, za przeproszeniem, w planach. Właśnie w 1979 roku na firmamencie zaświeciła nowa, zupełnie odjazdowa gra! Czarno-biały lub zielono-czarny wypukły monitor był terenem akcji naszego statku kosmicznego. Niewielki trójkąt (składający się z gustownych, trzech białych kresek) musiał zniszczyć pas asteroidów oraz pojazdy UFO, które znalazły się na jego drodze. Nasza jednostka znajdowała się na środku planszy. Mogliśmy nią kierować i lecieć w dowolną stronę, ale ryzykowaliśmy wówczas kosmiczną katastrofę, ponieważ statek był bardzo bezwładny. To właściwie wszystko, więc nie mogę teraz zrozumieć jak to możliwe, że siedziałem w salonie komputerowym całymi dniami pocąc się z wrażenia nad tym przebojem?

Activision zaproponował nam niemal tę samą grę, a przynajmniej opartą na identycznym pomyśle. Należymy do eskadry jednostek Astro-Mining Corporation. Naszym zadaniem jest oczyszczanie nowych sektorów z kosmicznych rupieci oraz wrogo nastawionych ras Obcych. W związku z tym dostaliśmy aż trzy odmienne jednostki, którymi możemy eksplorować kosmos. Pierwsza, czyli tradycyjny kosmiczny myśliwiec ma najbardziej zbliżony do pierwowzoru kształt i możliwości. Drugi i trzeci statek różnią się nie tylko rozmiarami, ale i szybkością, siłą ognia, wytrzymałością pancerza. Jak to zwykle bywa, każdy typ jednostki ma swoje zalety i wady. Silniejszy pancerz pozwoli nam przeżyć więcej kosmicznych kraks. Z kolei zwrotność i szybkość nie raz uratują nas z opresji. Wybór należy do was.

W nowym Asteroidzie nie zabraknie teraz historii i intra. Mimo to zastanawia, że Activision przygotowało prezentację filmową w niskiej rozdzielczości. Piksele w stają się powoli niedopuszczalne w grze, a co dopiero w intrze. Kiedy już obejrzycie film, znajdziecie się w pierwszej lokacji. Sama gra została podzielona na kilka dużych misji po piętnaście etapów w każdej. Oczywiście zaczniemy od asteroidów, które zagrażają nie tylko naszej jednostce, ale i interesom ASM Corporation. W trakcie naszej podróży znajdziemy się na pięciu odmiennych planach. Pierwszy z nich i nasze początkowe misje rozegrają się na Sigma Delta. Potem trafimy w rejony czarnej dziury (Black Hole), następnie w okolice słońca (Sun), Strefę Zero, by wreszcie uratować samą Ziemię. Oprócz różnic graficznych, kolejne misje wymagają od nas coraz większych umiejętności manualnych. Na przykład w okolicach Czarnej Dziury może nas po prostu wessać, musimy cały czas kontrolować swoją pozycję i grzać silnik. Na dodatek z owej dziury strzelają raz po raz kosmicznej wielkości iskry. Jeżeli będziemy zbyt ospale odsuwać się od czarnej Dziury, zostaniemy spaleni iskrą lub zapadniemy się w ciemności.

Cóż, czarne otwory w kosmicznej opoce i asteroidy nie są naszym jedynym kłopotem. W kolejnych misjach kamyczki latają coraz szybciej, ale oprócz

nich na scenę występują również inni aktorzy. Szczególnie interesujący cię Wrogowie, czyli Obcy dzielą się na kilkanaście rodzajów. Standard Saucer to np. okrągłe, niemal klasyczne wyobrażenie UFO (spodek), które kręcąc się wokół własnej osi, posyła co jakiś czas w naszą stronę kulę ognia. Jedną z bardziej niebezpiecznych jednostek przeciwnika jest Hex. Ten sześciograniasty obiekt po celnym strzale rozpada się na sześć oddzielnych statków, z których każdy leci w naszą stronę i intensywnie wita się ogniem z lasera. Pokonać go trudno. Niektóre statki wroga mają inne zadanie. Asteroid Tug zajmuje się np. wywozem asteroidów, co uniemożliwia nam ukończenie układu. Musimy gagatka załatwić zanim załaduje kamień na swoje pole siłowe i odjedzie w siną dal. Moim ulubionym przeciwnikiem jest kamikadze (Kamikaze). Facet ma jasno określony cel i dąży do niego - że tak powiem - po trupach (uważajcie jednak, jest bardzo szybki). W sumie mamy 12 rodzajów przeciwników i jest z nimi cała fura zabawy.

Oprócz gości do złomowania, w kosmosie znajduje się jeszcze cała masa niebezpiecznego śmiecia i naturalnych zjawisk, które mogą zagrozić życiu naszej załogi. Sporym niebezpieczeństwem są wyłaniające się nagle z ciemności wraki statków kosmicznych lub ich elementy. Kraksa nieodwołalnie spowoduje zniszczenie naszego statku. Bardzo niemiłą niespodzianką są komety (Fireball Comets), które nie dość, że nadlatują bardzo szybko, to jeszcze świecą po oczach. Prawdziwej nerwicy nabawicie się jednak, gdy poznacie Ancient Energy Asteroids. Te kryształopodobne bryły mają tendencje do szybkiego rozrostu. Jeżeli ich nie powstrzymamy, to zajmą całą powierzchnię ekranu i nie będzie gdzie grać. Poza tym zastrzelić je dość trudno, bo się dzielą na mniejsze części żyjące własnym życiem (i bardzo szybko rosnące!).

Grupa Asteroidów to dokładnie ośmiu przedstawicieli. Na szczęście, oprócz latającego tu i tam kamienia, komety i Obcego, można również natrafić na przesyłkę z firmy, czyli dodatkowe wyposażenie itd. Power-up to karta menu, gdzie znajdziemy najróżniejsze, oryginalne pomysły. Oprócz klasycznego pancerza, dodatkowego statku, punktów, min będą to również specjalne zabawki, jak np. Missile Armageddon (robi toto kupę bałaganu w szeregach przeciwnika). Na pewno spodoba wam się Laser i fajniutki Plasma Drill. Zabawek jest w sumie 13.

Pozostaje jeszcze dodać dwa słowa o grafice. Cóż, obsługa Voodoo 2 na pewno robi swoje. Bardzo ładne eksplozje, kolorowe światła, dopracowane obiekty 3D. Wszystko to wygląda bardzo ślicznie, lecz nieco... sterylnie. Kilka lat temu grałem na Amidze w Stardusta (świetny klon Asteroids), który prawdę powiedziawszy bardziej mi się podobał. Może dlatego, że pomyślano w nim o komendach głosowych i podparto go bardzo fajną muzyczką. Właśnie ta strona Asteroidów z Activision wyraźnie „siada": Muzyka jakaś tam pogrywa, ale mówiąc otwarcie, jest emocjonująca jak pewna znana potrawa: flaki z olejem. Na pociechę możemy wyjść do menu gry i włączyć... pierwszego Asteroida! Dla młodzieży będzie to pouczająca lekcja i pokaz możliwości naszego PII 400 MHz. Łezka się w oku kręci i serducho zaczyna niepokojąco nieregularnie pikać. Jeżeli jednak chcecie pozostawić sobie w pamięci mile wspomnienia, nie włączajcie tej gry...

Nowy Asteroids nie rozczarowuje, ale i nie rzuca na kolana. Gra jest średnia i równie przeciętnie emocjonująca. Nie zawsze odgrzewany obiad da się zjeść, ale akurat w wypadku tej gry nie jest jeszcze najgorzej. Mimo to wątpię, że zarzucicie dłań Quake i Unreala... Inne czasy panowie, inne gry. Cholera! Może już czas na emeryturę?! ■

Plusy:
- Ładna grafika
- Dopracowane modele 3D
- Sporo przeciwników i power-up

Minusy:
- Denna muza
- Słabe, digitalizowane filmy

Ocena: 6

D-ACTION

Producent: Activision

Wymagania: Win 95/98, P90, 16MB RAM, 4X CD-ROM, karta graf.

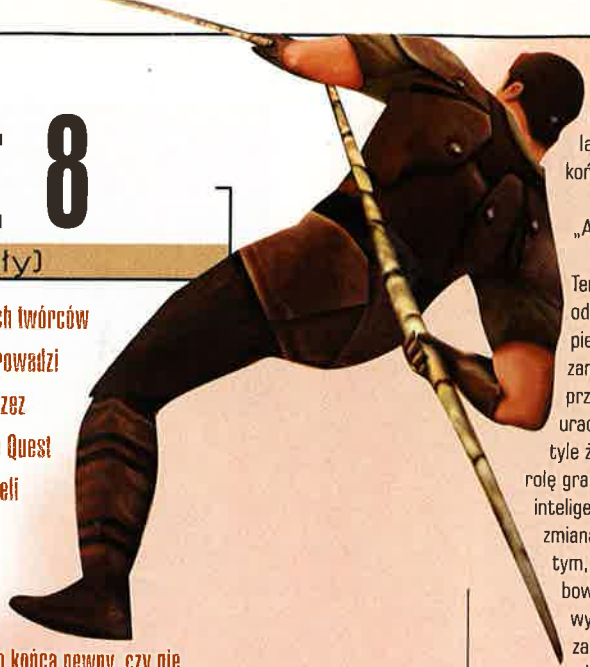
Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.activision.com

INFO

King's Quest 8

Król jest nagi! (i stetryczały)



Można śmiało założyć, że Lucasarts i Sierra są jednymi z najstarszych twórców gier przygodowych. Dziś przyjrzymy się tej drugiej firmie. Ostatnio prowadzi ona politykę następującej natury - jeżeli jakiś nasz cykl jest lubiany przez graczy, to albo go kończymy, albo wywracamy do góry nogami. Space Quest - brak kontynuacji, Police Quest - bez komentarza, Gabriel Knight - jeżeli uważaliście, że druga część nie dorównywała pierwszej, to tylko poczekajcie na trzecią (która pojawi się niedługo), gdyż wygląda, że będzie to bardzo podobny przypadek jak opisywany tutaj. Tej nawałnicy oparł się na razie tylko Larry Laffer (chociaż nie jestem do końca pewny, czy nie podzielił on losów dwóch facetów z Andromedy). Quest for Glory również oparł się naporowi „innowacji" (o tej świetnej grze niedługo), ale przy tej okazji padł - firma chciała zamknąć serię już po czwórce i tylko dzięki protestom fanów powstał Dragon Fire, na którym cykl się kończy (smif, smif). Teraz czas przyjrzeć się losom następnego cyklu - King's Quest.

ANAKHA

O tym trochę szerzej, gdyż przedmiotem tej recenzji jest właśnie kolejna, ósma już część cyklu - Mask Of Eternity. Jak cyferka następująca po nazwie serii wskazuje, że King's Quest jest cyklem o długiej tradycji. Pierwsze przygody rodziny królewskiej i mieszkańców Daventry obserwowałem na XT-ku bez twardziela, ale za to z zielonym monitorem i kartą graficzną Hercules (ktoś je jeszcze pamięta?), istniały też wersje na takie giganty obliczeniowe jak Atari czy C-64. Kolejne części cyklu odznaczały się coraz lepszą oprawą audiowizualną, wszakże wszystkie cechował jeden element - mianowicie ciekawą, wciągającą, baśniową fabułą. Zwracam uwagę na słowo „baśniową". Czary, smoki, wróżki, magiczne przedmioty, skrzaty, dżiny, podstępni wezyrowie - wszystko to przewinęło się przez serię (a o sporej ilości rzeczy zapomniałem) i nadawało jej szczególną atmosferę, w którą mógł się wczuć zarówno dorosły (vide mój starszy), jak i dziecko. Wprawdzie część siódma była w mojej opinii taka sobie (nie mogłem przetrawić tej rysunkowej grafiki), jednakże byłem ciekaw, co też Królestwo Daventry spotka tym razem. Pierwsze screeny z Maski Wieczności trochę mnie zdziwiły, niemniej jednak od czasu ich pojawienia się minęło sporo czasu i kiedy z niecierpliwością wkładałem kompakt do czytnika, w ogóle o nich zapomniałem.

Jak można było się spodziewać, Królestwo Daventry znów popadło w tarapaty. Jeden z ochraniających Maskę Wieczności kapłanów doszedł do wniosku, że to kiepskie zajęcie i ochranianą relikwię rozbił. W rezultacie wszystkie krainy pogrążyły się w chaosie, większość populacji zamieniła się w kamień, znacząco pogorszyły się też warunki atmosferyczne (i owce rozbolały tylki :)). Części rozbitej maski pospadały do różnych krain, gdzie są strzeżone przez sługusów renegata. Twoje zadanie, rzecz jasna, będzie polegało na zebraniu ich wszystkich i połączeniu w całość w świątyni. Zadanie to będziesz wypełniał, wcielając się w rolę Connora, całkiem przeciętnego jegomościa, który przypadkiem (a może i nie) znalazł się w miejscu, gdzie pierwsza część Maski spadła na ziemię i jako jedyny procesowi zamiany w kamień nie uległ. „Bywało lepiej, bywało gorzej" - pomyślałem. Zobaczymy co dalej. Kiedy czekałem na załadowanie się gry, rozmyślałem o tekście „Pentium II recomended" przeczytanym chwilę wcześniej w pliku Readme i o tym, jak wszystko rozwinęło się przez te ostatnie lata. Ale oto - jest, pasek dobiegł do końca, pojawia się ekran gry i...

„A teraz coś z zupełnie innej beczki!"

Ten słynny tekst Johna Cleese w pełni oddaje to, co poczułem, zobaczywszy pierwsze ekrany gry. Oto bowiem zamiast charakterystycznej dla przygodówek grafiki 2D, zostałem uraczony klimatem 3D Tomb Raidera, tyle że zamiast ponętnej Lary, główną rolę gra dobrze zbudowany facet o niezbyt inteligentnym wyrazie twarzy. Jednakże ta zmiana jest małym piwem w porównaniu z tym, co zaczęło dziać się dalej. Oto bowiem z panującego dookoła mroku wyskoczył na mnie jakiś potworek i zaczął bezczelnie żżerać... pasek zdrowia. Pasek zdrowia? Po cholerę pasek zdrowia w przygodówce?! Potworek został załatwiony odmownie przy pomocy znalezionego w chacie noża. Co ciekawe, wyskoczyły z niego jakieś grzybki, które z ciekawości podniosłem, oraz parę monet. Pobieżna eksploracja terenu wykazała obecność większej liczby tych natrętów (wszyscy mieli grzybki i kasę). Po ich wycięciu nastąpiła kolejna interesująca sprawa. Otóż, uwaga, awansowałem na poziom drugi. Okazało się, że ten zielony pasek, który po każdym zgonie potworka pieczołowicie czołgał się do przodu przy akompaniamencie chóru aniołków, to punkty doświadczenia. Awans na wyższy poziom spowodował polepszenie się moich zdolności ataku, strzelania, oraz jakości pancerza. Te trzy wskaźniki ze zdumieniem odkryłem dopiero teraz.

Powiem wam szczerze, że takich „eggs" to nawet w Monty Pythonie nie widziałem. Dalsze zwiedzanie terenu zaowocowało kolejnymi interesującymi odkryciami. Na przykład takim, że w Daventry jest ciemno jak od wewnętrznej strony czterech liter Afro-Amerykanina. Widoczność ograniczona do połowy ekranu. Ponadto wszyscy w Daventry mają fioła na punkcie grzybków - są one w kotłach domów, w skrzyniach i gdzie tam jeszcze. No i rzecz jasna - każdy potworek ma je przy sobie. Może z powodu braku jakiegoś porządnego żarcia, poza grzybkami, w Daventry populacja nie przekracza dziesiątki. Znaczy się, w całym królestwie nie znajdzie się więcej niż dziesięć kamiennych posągów mieszkańców. Z tego by wynikało, że najwięcej mieszkańców mieszka na cmentarzu, na

DEMO NA CD 02/99 CD-ACTION

Plusy:
- Hmmm, ciężko będzie coś znaleźć...
- Dźwięk
- Ósma część znanego cyklu
- Nietrudna

Minusy:
- To nie przygodówka!!! Zdrada!!!
- Grafika
- Elementy zręcznościowe
- Ogólne wrażenia

Ocena: 4

którym aż się roi od nagrobków (kurcze, zawsze wiedziałem, że wegetarianizm do niczego dobrego nie prowadzi). Tamże zresztą jakieś paskudztwa wychodzą ze swoich miejsc spoczynku, więc trzeba je do siebie zniechęcać.

A więc uściślijmy. Z King's Quest, jednej z najstarszych serii, zrobiono nawalankę 3D. Teoretycznie powinienem w tym momencie zanucić marsz żałobny, oddać grę do recenzji komuś, kto zajmuje się tego typu produkcjami, a następnie utopić swoje smutki w Heinekenie... (bezalkoholowym, rzecz jasna). Jednakże postanowiłem sprawę doprowadzić do końca. Grzybki okazały się być odpowiednikami apteczek zdrowia w Quake. Po jakimś czasie znalazłem czarodzieja, który w kamień zamienił się tylko od pasa (he, he... od pasa, akurat!) w dół. Jegomość obdarował mnie magiczną mapą, dzięki której uzyskałem szerszy obraz terenu. Metodyczne odkrycie całej mapy i oczyszczenie jej z różnego tałatajstwa zajęło mi trochę czasu. Podczas tej czynności natknąłem się na parę szczątkowych elementów przygodówkowych. Nic wyszukanego rzecz jasna - ścięcie jednego drzewa, zwalenie cegieł na kanał i przyniesienie czarodziejowi trzech przedmiotów (o takich elementach jak wspinaczka nie wspominam, bo to raczej dobre do Tomb Raidera). Podczas tej ostatniej czynności zajrzałem do zamku króla Grahama - mieszkańcy to cztery posągi (w tym dwa to strażnicy przy drzwiach). Zabawne - zawsze myślałem, że rodzina królewska liczyła sobie trochę więcej osób. Czarodziej obdarował mnie zaklęciem, dzięki któremu mogłem przejść do Krainy Śmierci. Tamże również było ciemno (jak wiecie gdzie), potworki atakujące mnie wcześniej zostały zastąpione ożywionymi szkieletami, które rozlatywały się malowniczo i gęsto. Zwiedzania terenu było co niemiara.

U dołu:
Eh... starsze KQ, mimo że miały słabszą grafikę, bardziej mnie rajcowały.

Tu przerwę i przedstawię bardziej ogólny obraz sytuacji. Otóż krain do zwiedzenia jest w sumie siedem. Są to kolejno - Daventry, Kraina Śmierci, Bagna, Królestwo Gnomów, Jałowe Ziemie, Kraina Lodu i Świątynia Maski. W tym tylko Bagna i Kraina Lodu wyglądają w miarę ładnie, gdyż reszta terenów urodą nie grzeszy i dobija wszechogarniającą ciemnością. W każdej z krain występują różne rodzaje potworków - te w Daventry przypominają pokurcza, który wpadł do wygódki, u Śmierci są szkielety, na Bagnach atakują nas Trolle i jakieś zabawne potworki na czterech odnóżach, Królestwo Gnomów wita nas mantami i kamiennymi potworami, na Jałowych ziemiach dominują mrówki, jacyś goście z magmy i wrogie karły z łukami, zaś w Krainie Lodu - Yeti i bladzi faceci z kuszami lodowymi. Rzecz jasna, z całą tą menażerią nie można rozprawić się za pomocą jeno noża. W czasie przygód znajdujemy coraz to lepszy oręż - miecze, większe miecze, imponująco wielkie miecze, maczugi, topory bojowe, łuki, kusze. Żaden wojownik nie obyłby się bez jakiejś zbroi, a więc i te można znajdować po drodze - w coraz to lepszych wersjach. Niektóre z wyżej wymienionych przedmiotów można kupić od sprzedawców w Królestwie Gnomów za zbierane pieczołowicie monety.

Plan działania w każdej z tych krain wygląda następująco - odkrywamy cały teren (czasami po drodze uprawiając wspinaczkę) i wybijamy faunę. Następnie rozglądamy się za następną częścią Maski. Jeżeli takową znajdziemy, z całą pewnością będzie jej strzegł jakiś pokaźniejszy przeciwnik. Na koniec znajdujemy sposób na przedostanie się do następnej krainy. W każdej z nich znajdziemy jakieś szczątkowe elementy przygodówki - a to trzeba komuś coś przynieść, a to coś znaleźć, lub zdobyć broń do pokonania potwora blokującego wyjście z krainy. Przy czym, nie miejcie złudzeń, zwiedzanie i wybijanie zajmie wam 80% czasu, zaś elementy logiczne z pewnością nie przyprawią was o ból głowy. W naszej przygodzie pomoże nam też magiczna mapa, dzięki której możemy teleportować się między krainami (pod warunkiem, że wcześniej znajdziemy teleport), oraz najróżniejsze mikstury, które chwilowo powiększą naszą krzepę, przywrócą nam zdrowie, okryją magiczną zbroją lub polepszą wzrok. Grzybki zostaną zastąpione przez bardziej skuteczne kryształy. Oprawa audiowizualna prezentuje się średnio. Jak już wcześniej wspomniałem, ograniczenie widoczności do połowy ekranu nie jest tym, co tygrysy lubią najbardziej. Jeżeli nie masz akceleratora, to dobrze zastanów się zanim kupisz tę grę - wygląd nie akcelerowanej wersji może ci przypomnieć stare dobre czasy, gdy rządziła EGA (nie mylić z VGA!). Za to na pochwałę zasługuje oprawa dźwiękowa - ta chyba jako jedyna utrzymała klimat części poprzednich. Ale dlaczego tylko ona? Filmik końcowy w żaden sposób nie rekompensuje graczowi czasu spędzonego nad grą i jest po prostu kiepski.

I tak to wygląda. Jedna z najstarszych i najlepszych przygodówek doczekała się końca w postaci zręcznościówki w ponurych, opustoszałych klimatach. W życiu bym nie pomyślał, że w całym świecie King Questa nie żyje więcej niż 30 osób. Ponieważ byłem ciekaw, co też myślą o tym wszystkim gracze, zajrzałem na internetową listę dyskusyjną Sierry. Zabawne, gdyż na każdej stronie przynajmniej dwa listy były autorstwa zawiedzionych fanów, którzy tak jak ja interesowali się tą serią od pierwszej jej części, a teraz byli niezmiernie zaskoczeni i zawiedzeni tym nagłym zimnym prysznicem. Na jeden z tych listów jakiś koleś odpowiedział mniej więcej tak - „no wiecie, mnie tam się poprzednie części gry nie podobały, ale ta jest fajna, więc nie rozumiem, o co wam chodzi, poza tym firma musi jakoś zarabiać i poszerzać grono odbiorców". Kto wie, może taki właśnie cel przyświecał pani Robercie Williams? Tylko, czy to ma sens? No bo iluż nowych odbiorców przyciągnie to połączenie zręcznościówki z przygodówką? Przygodówki tu tyle, ile kot napłakał, a jeżeli ktoś lubi skakać, biegać i eksterminować, to ma Quake, Sina, Unreala czy Tomb Raidera, w których wyżyje się o wiele pełniej. Skrzyżowanie świni z psem nie zadowoli ani amatorów polowań (gończe świnie nie biegają zbyt szybko), ani miłośników kotleta.

Co tu dużo gadać. Wierni fani serii, którzy śledzili jej losy od bez mała dwudziestu lat dostali od Roberty Williams dotkliwy cios grubo poniżej dolka. Kompletne zerwanie z tradycją i fabułą części poprzednich, zanik bajecznego klimatu. Równie dobrze część dziewiąta może być symulatorem lotu smoka albo strategią w czasie rzeczywistym. Roberta Williams przez niektórych jest nazywana królową przygodówek. No cóż, w życiu każdego władcy przychodzi taki moment, kiedy latka już nie te i czas berło złożyć, przesiąść się na bujany fotel i zająć robieniem na drutach. Przy czym jedni wolą odejść w sile wieku, pozostawiając po sobie dobre wrażenie, inni zaś kurczowo trzymają się fotela i zaczynają podejmować coraz to gorsze decyzje. Pani Williams najwyraźniej zalicza się do grona tych drugich.

P.S.: Fani Gabriela Knighta - pewnie ucieszy was fakt, że część trzecia ma być zrobiona w 3D. Gabriel - pogromca potworów w Quake'owym stylu?

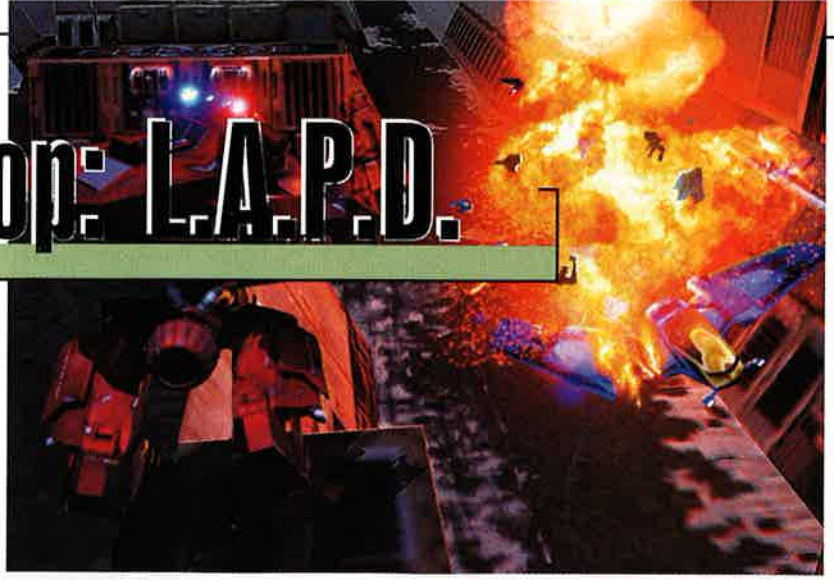
P.S. 2: Ocena jest wynikiem frustracji zawiedzionego fana, gracze, którzy chcą podejść do tego cyklu po raz pierwszy mogą sobie dodać jeden punkt.
Plusy: Uniwersalizacja produktu? :(
Minusy: Charakter gry, fabuła, wyrzucenie tradycji do kosza, wyjątkowo niska populacja mieszkańców. ■

Q-ACTIO	**Producent:** Sierra
Wymagania: 4Win 95, P166, CDx4, 32 MB RAM, karta muz	**Dystrybutor:** Optimus tel.(018) 437797
Internet: http://www.sierra.com	

INFO

Future Cop: L.A.P.D.

Piechur w akcji



U góry:
AAAAAA!!! Na pokładzie był prezydent.

Dostępna do tej pory tylko na PlayStation gra Future Cop: L.A.P.D. ukazała się już w wersji na PC i Macintosha. Producent, którym jest Electronic Arts, zapewnia że ta utrzymana w futurystycznym klimacie strzelanka TPP w wydaniu „blaszanym" i „jabłkowym" niczym nie ustępuje konsolowemu odpowiednikowi. Tym razem wcielamy się w uzbrojonego po zęby policjanta przyszłości patrolującego teren Los Angeles. Nie oznacza to jednak, że założymy na główkę wielki hełm, a na ciałko kilka blach ściągniętych z korpusu Robocopa. Zamiast tego dostaniemy do dyspozycji najprawdziwszego Walkera, który niczym „Zmieniające się roboty" (o ile pamiętacie, tak udanie przetłumaczono TRANSFORMERS), może w kilka sekund zamienić się w „motocykl przyszłości", którego pozazdrościłby nawet Sędzia Dread. Właśnie za pomocą tego udanego „Piechura" rozwalimy całą masę różnego autoramentu rzezimieszków.

CZARNY IWAN

Future Cop: L.A.P.D. przypomina bardzo grę, w którą kilka lat temu mogliśmy pogiercować na Amidze. Walker, bo tak nazywało się to cudo, był dwuwymiarową nawalanką, w której musieliśmy jedynie niszczyć ogniem maszynowym kolejne wrogie oddziały i co jakiś czas nachalnego Bossa. Na niezwykle podobny pomysł wpadli również chłopcy z Electronic Arts. Oczywiście, oprócz głównego bohatera i zbliżonego scenariusza zabawy, nie znajdziemy w obu produkcjach wiele wspólnych cech. Przede wszystkim Future Cop jest grą w pełni trójwymiarową i wspomaganą sprzętowo akceleratorem grafiki. Jest to właśnie pierwsze, pozytywne zaskoczenie. Gra wygląda naprawdę bardzo porządnie. Kiedy trafiamy do obcego miasta LA235, nie kręcimy się jedynie po opuszczonych ulicach. Biegnąc po estakadzie, widzimy jak w dole pędzą motocykle, na wieżowcach ruchome reklamy kuszą widzów, słońce odbija się od ciemno-niebieskiego pancerza Walkera. Panoramę miasta co chwilę kryją kolejna eksplozja albo sznur pocisków, które zmierzają w naszą stronę. Czołgi, działa samobieżne, śmigłowce, piechota z różnymi rodzajami broni, stanowiska artylerii - to tylko część komitetu powitalnego i atrakcji, które przygotowano.

Zadania są dość standardowe. Misję rozpoczynamy do wyboru uzbrojenia i zapoznania się z planem. Przygotowano go w formie filmu, na którym możemy obejrzeć teren akcji, podstawowe cele i główne zadanie (którym jest zazwyczaj unieszkodliwienie jakiegoś bardzo groźnego terrorysty). Zdarzają się również specjalne misje, gdzie podstawowym celem będzie zniszczenie kompleksu budynków, uwolnienie i bezpieczne przetransportowanie zakładników, zniszczenie ruchu oporu w więzieniu. Kolejne tereny, na których będziemy działać są zazwyczaj zupełnie odmienne graficznie. W niektórych lokacjach będzie trzeba brodzić po niebezpiecznych bagnach. Terenach, na których przeprowadzane są badania genetyczne, pokrytych zielonym „grzybem" i pełnych zmutanciałych jednostek, których pozazdrościliby Zergowie ze Starcrafta. W kolejne misji trafimy na scybernetyzowany świat rządzony przez komputerowego psychopatę. Wśród pracujących fabryk, maszyn o nieokreślonym przeznaczeniu, zaatakują nas roboty, a drogę utrudnią pola siłowe. Mimo że przeciwnicy we wszystkich misjach atakują nas właściwie tymi samymi rodzajami broni, zupełna zmiana stylistyki i wyglądu wrogów znacznie poprawia wrażenia z gry.

Oprócz likwidowania kolejnych stanowisk oporu, musimy jeszcze poszukiwać i zbierać różne rodzaje broni oraz upgrade - co zwiększą ich zasięg i siłę rażenia. Dysponujemy trzema rodzajami broni. Pierwsza to klasyczny Power Mini-Gun. Po kilku etapach będziemy w tej kategorii dysponować również Miotaczem Ognia (Flamethower), Laserem (Gatling Laser) i bronią rażącą wyladowaniami elektrycznymi (Electric Gun). Drugi rodzaj broni pozwala na zadanie większych strat. Znajdziemy tutaj groźne Hypervelocity Rocket, Hellfire 2000 czy Concussion Beam. Wyjątkowym pomysłem jest K-9 Drone. Ta broń przypomina mi podstęp, jakim posłużył się Szewczyk Dratewka, by wykończyć Smoka. Tym razem nie będzie to jednak owieczka, a piesek wypełniony materiałami wybuchowymi. Gdy to cudo kogoś chapnie, pokąsany osobnik będzie gryzł ziemię, że się tak wyrażę. Trzecia kategoria uzbrojenia jest przeznaczona na dużego zwierza (np. na Bossa). Mamy tutaj Shockware Generator, Grenade Launcher, Mortal Launcher i Pop-up Mines. Każda z tym zabawek sieje olbrzymie zniszczenie w szeregach wroga, ale jej duży zasięg może uszkodzić także naszą jednostkę, więc należy uważać.

Każdą misje rozpoczynamy albo w cielsku Walkera, albo siedząc za sterami ścigacza. Sytuację tę można zmienić w trakcie gry, wówczas, gdy zbierzemy wystarczającą ilość specjalnych bonusów. Pojawia się tu pierwsze, dość poważne zastrzeżenie. Jazda ścigaczem wymaga stalowych nerwów, bowiem statek bardzo często nie chce unieść się na kolejną półkę. W niektórych miejscach nie można nim niemal manewrować, a na dodatek obraz zaczyna wówczas dziwnie drgać. Drugim pomysłem, którego realizacja przyprawi nas o ból głowy, jest niezbyt intuicyjna i nie za bardzo wygodna kamera. Z kilku trybów obserwacji żaden nie umożliwia spojrzenie na odpowiedni dystans w przód. Oznacza to, że bardzo często jesteśmy zmuszeni strzelać do celu, którego nie widzimy. Ma to oczywiście bardzo duże znaczenie, jeżeli gramy w trybie hard (trzystopniowa skala trudności). Każdy błąd oznacza wówczas poważne uszkodzenie Walkera.

W Future Cop: L.A.P.D pomyślano również o opcji multiplayer. Możemy walczyć poprzez TCP/IP, IPX, modem, kabelek. Sieciowy pojedynek okazał się bardzo emocjonujący. Oprócz tego, że niszczymy wroga, musimy uważać, bo w jego strefie obronnej znajdują się działa, które w kilka sekund mogą rozmieść na strzępy naszą jednostkę. Wśród opcji multiplayer można również skorzystać ze split-screen. Co ciekawe, obraz nie jest dzielony w poziomie, lecz w pionie.

Future Cop: L.A.P.D to ciekawa i emocjonująca gierka dla fanów gatunku. Jeżeli lubicie rozgrzane działa plujące tonami śmiercionośnego żelastwa, huk bitewny i nieskomplikowaną fabułę, spędzicie miło wiele godzin. Każdy chciał kiedyś zostać strażakiem, policjantem czy kowbojem. Macie okazję wcielić się w jedną z tych ról. :) ■

DEMO NA CD 12/98 ACTION

Plusy:
- Rozbudowane, ciekawe lokacje
- Mnóstwo efektownie ginących wrogów
- Bardzo fajna grafika
- Wzruszające dźwięki i zachęcająca muzyka

Minusy:
- Niewygodny sposób obserwacji

Ocena: 7

INFO

Producent: Electronic Arts	
Wymagania: P133, 32 MB RAM, Win 95, 98	Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766
Internet: http://www.ea.com	

KONKURS

GRAJ Z NASZYMI ZESZYTAMI

ROZSTRZYGNIĘTY

KONKURSOWE ZESZYTY UNIPAP STRZEGOM

W dniu 11 grudnia 1998 roku w siedzibie S.Z.W.P. UNIPAP w Strzegomiu, w obecności notariusza, p. Władysława Dudusia, oraz komisji konkursowej w składzie: Zbigniew Bański, Jarosław Kucharz (SILVER SHARK), Stanisława Kotowicz, Renata Kozłowska (UNIPAP), odbyło się losowanie nagród w konkursie "GRAJ Z NASZYMI ZESZYTAMI". Organizatorami konkursu były: wydawnictwo Silver Shark - wydawca CD-Action oraz UNIPAP Strzegom - renomowany producent zeszytów.

- **Komputery PC wylosowali:** Kielisiak Paweł 07-221 Brańszczyk; Kozubski Sławomir 96-300 Żyrardów.
- **Karty graficzne wylosowali:** Stolarczyk Mateusz 58-100 Świdnica; Kaczmarek Jarosław 95-200 Pabianice.
- **Prenumeraty CD-Action wylosowali:** Kieloch Artur 43-225 Wola k/Pszczyny; Gadowski Artur 90-228 Łodź; Radwański Łukasz 38-530 Zarszyn; Michalski Tomasz 97-200 Tomaszów Mazowiecki; Borkowski Michał 09-402 Płock; Kos Andrzej 26-200 Końskie; Leśniak Grzegorz 33-300 Nowy Sącz; Agatowski Marcin 25-344 Kielce; Ptaszyński Edward 64-300 Nowy Tomyśl; Olszewski Łukasz 22-234 Urszulin.
- **Komplety zeszytów UNIPAP Strzegom wylosowali:** Plis Agnieszka 17-200 Hajnówka; Lewczuk Nina 17-200 Hajnówka; Kołek Paweł 39-300 Mielec; Pasierowski Przemek 09-407 Płock; Mielczarek Kamil 01-957 Warszawa; Michalak Marcin 11-440 Reszel; Pałys Michał 71-670 Szczecin; Skrobot Tomasz 28-366 Małogoszcz; Grzegorek Maciej 34-360 Miłówka; Purska Karolina 96-200 Rawa Mazowiecka; Ambroziak Tomasz 01-492 Warszawa; Kulesza Mariusz 95-100 Zgierz; Kaczmarczyk Łukasz 44-194 Knurów; Białek Marcin 22-105 Okszów; Szwed Tomek 05-200 Wołomin; Jędrzejewski Wojciech 22-100 Chełm; Bugiel Łukasz 38-460 Jedlicze; Chuderski Michał 55-080 Kąty Wrocławskie; Horak Alan 32-650 Kęty, Jankowski Łukasz 03-288 Warszawa; Horak Damian 32-650 Kęty; Bilski Bartosz 26-600 Radom, Szałapski Adam 25-430 Kielce; Paciorkiewicz Grzegorz 80-759 Gdańsk, Kurtas Mateusz 62-730 Dobra, Samul Igor 05-400 Otwock; Perucki Eryk 26-611 Radom; Dobrzański Tomasz 30-023 Kraków; Padło Andrzej 33-122 Wierzchosławice; Gebuza Andrzej 52-244 Wrocław; Majewski Radek 75-105 Koszalin; Gała Paweł 42-400 Zawiercie; Ściebura Dariusz 80-041 Gdańsk-Orunia; Śmigielski Jarosław 88-160 Janikowo; Dębecka Monika 26-247 Maleniec; Kominek Mariusz 63-200 Jarocin; Dębicki Marcin 39-300 Mielec; Kaczmarek Bartosz 99-320 Żychlin; Dąbrowski Dariusz 87-500 Rypin; Zadroga Robert 10-857 Olsztyn; Woźniak Łukasz 38-120 Czudec; Ziobrowski Wojciech 33-334 Kamionka Wielka 221; Pałyska Łukasz 58-200 Dzierżoniów; Szóstka Michał 05-220 Zielonka; Kaczmarczyk Janusz 59-850 Świeradów Zdrój; Kubik Szymon 42-595 Sączów; Czenczak Marcin 43-100 Tychy; Sarnecki Łukasz 38-460 Jedlicze; Zniszczoł Krzysztof 44-251 Rybnik; Budzyński Marcin 23-400 Biłgoraj.

W związku z cyklem wydawniczym czasopisma wyniki konkursu zamieszczamy w numerze lutowym, a nie, tak jak obiecaliśmy, w numerze grudniowym. Za zmianę serdecznie przepraszamy.

fot.1 Stoją od prawej: Zbigniew Bański - redaktor CD-Action, Władysław Duduś - notariusz, Tadeusz Świerk - prezes UNIPAP Strzegom, Renata Kozłowska i Grzegorz Kuprowski - dział marketingu, Elżbieta Świerk - dział sprzedaży i logistyki UNIPAP Strzegom, Stanisława Kotowicz, fot. 2 i 3 - Losowanie nagród; fot. 4 Komisyjne otwieranie zgłoszeń konkursowych.

fotografia/projekt: Tadeusz P. Prociak / PRO-FOT

European Air War

Odlot na całego

Czasem zdarza się, że trafiają się gry, których nie można opisać w tradycyjny sposób. Znaczy - można. Ale po prostu szkoda; szkoda, by ich wyjątkowość oddawać za pomocą standardowych formułek. Niekiedy trzeba to zrobić inaczej, nawet gdy ceną za to jest mniejsza ilość danych o samej grze, a więcej własnych refleksji. (Ale jednocześnie jest to też rodzaj hołdu recenzenta dla owej gry.) Doświadczyłem tego, gdy miałem niewątpliwą przyjemność recenzowania European Air War.

U góry:
To jedyny screen z intra, wszystkie inne pochodzą z gry! Czad - czyż nie?

MAC ABRA

Ale zanim trafiła w moje ręce, stała się przyczyną prawdziwych konfliktów w łonie naszej redakcji. Otóż wszyscy redakcyjni "symulanci" zaczęli toczyć gorszące boje o przywilej opisania tego tytułu. Co więcej, każdy z nich zaklinał się, że udostępnienie EAW innemu "branżowemu" recenzentowi potraktuje jako osobistą zniewagę. Aby rozciąć ten gordyjski węzeł, Naczelny wręczył program mi, gościowi spoza redakcyjnego klanu maniaków symulacji lotu. Dodajmy, że nie uczynił tego wbrew mej woli - przeciwnie, zrobił to wskutek mojej cichej sugestii. Uhum - fan strategii rwący się do recenzji symulatora lotu? A jednak! Mówiłem przecież, że to jest gra wyjątkowa...

Aby jednak udowodnić Wam fakt jej wyjątkowości, zmuszony jestem wcześniej przebrnąć przez obowiązkowe wprowadzenie - czyli: kto, co, gdzie, jak i dlaczego. Nie ukrywam, że zrobię to najszybciej i najkrócej jak mogę. A zatem - EAW to symulator walk myśliwców z czasów II wojny światowej. Możemy wcielić się w skórę Amerykanów, Niemców lub Anglików, w 3 oddzielnych kampaniach: Bitwa o Anglię i European Theatre 1943 lub 1944. (Naturalnie dla Amerykanów istnieją tylko 2 kampanie - w czasie Bitwy o Anglię nie bardzo kwapili się jeszcze do zaangażowania w wojnę). Oprócz kampanii są misje solowe, a także możliwość wygenerowania własnej misji (z uwzględnieniem takich parametrów jak pora dnia/nocy, pogoda, aktywność obrony p-lot, okresu historycznego, wyboru maszyn swoich i wroga, AI wroga). Naturalnie można też grać w opcji multiplayer (szykuje się u nas w redakcji prawdziwa Bitwa o CDA ;)). Dla ludzi nie lubiących nadmiernie skomplikowanych symulacji jest możliwość ustalenia sobie poziomu realizmu lotu. W skrajnych wypadkach (pełna nieśmiertelność, nielimitowana amunicja, brak kolizji, automatyczne lądowanie etc.), gra może być (dość trudną wprawdzie) strzelanką, gdzie w ciągu 2-3 minut jesteśmy w stanie spuścić z nieba 15-20 maszyn wroga. Ale prawdę powiedziawszy, to bardzo szybko przestaje rajcować (wiem, bo spróbowałem... niech mi Bóg wybaczy).

Każda z nacji ma co najmniej 6 maszyn do wyboru. Anglicy latają na Typhoonach, trzech wersjach słynnego Spitfire, Hurricane i Tempeście. Amerykanie na Mustangach, P-47 i dwusilnikowych Lightningach (każdy samolot w 2 wersjach). Niemcy mają do wyboru trzy wersje BF-109, dwie odmiany Focke-Wulfa 190, dwa modele Bf-110 i znakomity odrzutowy (!) myśliwiec Me-262 Schwalbe. No dobra, teraz już - mniej więcej - wiecie o co tu biega. A gdzie kryje się wspomniana wyjątkowość i odmienność gry?

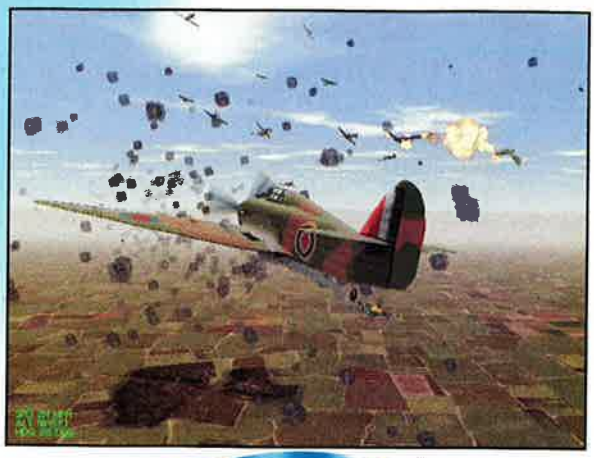
Czyżby w grafice? Nooo... poniekąd. Nie zrozumcie mnie źle; oswoiliśmy się już z możliwościami akceleratorów, ale i tak EAW robi wrażenie. Widoki, jakie rozciągają się za szybami naszych kabin (mimo, że to tylko 256 kolorów) są... no, zabijają. A same maszyny? Potężne, zajmujące nawet cały ekran modele, z widocznymi takimi detalami jak sypiące się przy wystrzałach łuski, siedzący za sterami samolotów piloci, czy dym unoszący się z postrzelanego silnika (którego barwa i natężenie odpowiada zresztą rodzajowi i skali poniesionych przez samolot uszkodzeń), etc., które możemy sobie swobodnie zoomować i oglądać z dowolnych ujęć? Dech zapiera... Nie wspominając już o wrażeniach, gdy np. wleci się w gęsty ogień artylerii p-lot wroga, albo gdy lecąc 100-200 metrów nad ziemią, odkryjemy wrogi pociąg czy kolumnę czołgów, bronionych przez nieliczne stanowiska małokalibrowej broni przeciwlotniczej. Po prostu ślina cieknie po

brodzie! A walka o wschodzie słońca? A dokumentalne sekwencje filmowe, pokazujące tak omawianą w encyklopedii maszynę, jak i sekwencje ze słynnych bitew lotniczych (np. masakra alianckich bombowców w Schweinfurcie itp). A interko? Taaa, grafika EAW powala (popatrzcie sami na screeny) - ale to nie ona świadczy najwymowniej o wyjątkowości gry.

Może więc dźwięk? O nim można też powiedzieć wiele dobrego i nic złego. Muzyczki są całkowicie w porządku, a efekty - dużo lepsze od muzyki. Tak dźwięki silników i ognia broni pokładowej (nie wspominając już o np. pojękiwaniu i poskrzypywaniu skrzydeł, brzęku kul dziurawiących poszycie), jak i speeche. I angielsko-amerykańskie i niemieckie. (Na szczęście można je sobie wyświetlać jako napisy po angielsku, więc jeśli ktoś "kajne dojcze szprechen", nie musi pękać). Ale i dźwięk, choć znakomity, nie decyduje o klasie tej gry. Nie, tu działa coś innego.

No to może dodatkowe opcje? Encyklopedia sprzętu, z pokazanymi latającymi modelami, zdjęciami dokumentalnymi i danymi technicznymi wszystkich występujących w grze maszyn (a jest ich więcej niż te, o których wspomniałem). Możliwość komunikacji z innymi pilotami (i wydawania im rozkazów), czy z centrum dowodzenia na dole? A może dostępny na CD offline'owy help, ze szczegółowym omówieniem taktyki walki, słabych i mocnych stron każdej maszyny, nauką latania, słowniczkiem, omówieniem, czego możemy spodziewać się po każdej mijanej miejscowości (zakłady przemysłowe do ew. ataku, koncentracja ognia p-lot, stacjonujące maszyny wroga) itd. Hm, choć na pewno jest to bardzo pomocne - ale to tylko jeden z plusów gry, a nie jej kręgosłup.

Dobra, przestaję was wodzić za nos i powiem, co tak naprawdę ruszyło mnie w tej grze. Zdziwcie się - ale... KLIMAT. Sam byłem w lekkim szoku, ale naprawdę nie zetknąłem się jeszcze z grą (nie mówię tu tylko o symulacji lotu), która tak niesamowicie potrafiłaby "wczuć nas" w skórę żołnierza walczącego w czasie II wojny. To po prostu niewiarygodnie realistyczne uczucie. Drobny przykładzik? OK. Siedząc za sterami P-51d toczyłem walkę kołową z Me-109K. Wrogi pilot - przyznać muszę - walczył jak zawodowiec. Naprawdę byłem w sporych opałach zanim udało mi się w końcu wejść mu na ogon i rzygnąć ogniem 6 cekaemów kal. 12,7 mm. Zobaczyłem jak moje kule iskrzą na jego kadlubie. To była krótka, może 1-sekundowa seria (musiałem już bardzo oszczędzać amunicję). Messer przewalił się na plecy i ostro zapikował. Byłem przekonany, że zamierza uciec, więc hajda za nim. 8000 - 7000 - 6000 metrów... a on nadal leci jak kamień w dół. Aha - pomyślałem sobie - zamierzasz, draniu, wyciągnąć dopiero tuż nad ziemią, licząc, że będę miał gorszy refleks i wytnę w glebę? (Ten manewr komputerowi piloci stosują dość często, mając wroga na ogonie, ale raczej przy walkach na niskim pułapie). Hm, chmur też w pobliżu nie ma, więc gość nie chce tam prysnąć... czyżbym go poważniej trafił? Ale nawet nie dymi...
Przełączyłem kamery na jego maszynę, dałem maksymalny zoom i zacząłem się jej przyglądać z różnych stron. I nagle zrobiło mi się jakoś tak nieswojo. Owiewki kabiny Messerschmita były od środka zachlapane krwią z góry na dół... Może to głupie - ale ja nie chciałem go zabić (znaczy - pilota). Owszem, zamierzałem zestrzelić niemiecką maszynę - ale nie zabić człowieka. I to była moja pierwsza refleksja (podobne zresztą mieli prawdziwi piloci) - osobnika, który bez mrugnięcia powieki wykonuje fatality w MK, a Unreal jest częstym gościem w jego komputerze; faceta, który jednym ruchem palca posyła pułki i dywizje ludzi na śmierć... No co - siła sugestii! Po prostu na chwilę byłem prawdziwym pilotem... A to przecież tylko pierwszy przykład z rzędu. Ale dopiero gdy zaatakujesz formację B-24, przedzierając się przez skoncentrowany ogień strzelców pokładowych (tu podpowiedź: ostrzelanie kabiny pilotów i wyszukiwanie tzw. martwej strefy danego typu bombowca to jedyna szansa na przeżycie, szczególnie gdy są one zgrupowane w większej formacji); gdy odruchowo skulisz się w momencie gdy usłyszysz, jak pociski wrogiego myśliwca bębnią o pancerną płytę chroniącą Twe plecy; gdy z płonącym silnikiem będziesz usiłował dokonać przymusowego lądowania, czy choćby lotem ślizgowym dociągnąć do zbawczego brzegu Anglii czy Francji - zrozumiesz.



Do tego momentu byłem zasadniczo przekonany, że EAW zasługuje na 10/10 (!). Niestety, kilka elementów sprawiło, że o 10-tce możemy zapomnieć. Po pierwsze: w grze noszącej tytuł European Air War rzuca się w oczy brak maszyn Rosjan (no, chyba że Europa zdaniem autorów kończy się na zachód od Berlina). Po drugie, zupełnie nie wiem czemu nie oddano nam do dyspozycji takich maszyn jak: Beaufighter u Angoli, Mosquito (USA i Anglia) czy niemieckie Me-410 i Ju88C. Wszystkie te samoloty były przecież myśliwcami (też), więc ich brak nieco drażni (szczególnie Mosquita!). I dlaczego w grze nie ma roku 1945 (i np. rakietowego Me-163 Komet?). Ale to wszystko, to w sumie zaledwie -1 do oceny. Naprawdę spieniłem się dopiero gdy włączyłem sobie Battle of Britain, wybrałem Angoli i znalazłem się (świadomie) w polskim dywizjonie 303. W czasie misji bojowej nawet nie zdziwiłem się, gdy usłyszałem, że Polacy mówią czystą angielszczyzną, gdyż zakładałem, że tradycyjnie nikomu nie będzie się chciało robić polskich speechów. OK, wróciliśmy do bazy (z wynikiem 7:2 dla nas - nieźle!). Chciałem zobaczyć kto wpisał się na listę zwycięzców. I to był błąd, ponieważ w sekundkę po tym zacząłem używać bardzo brzydkich słów pod adresem twórców EAW. A to dlatego, że w dywizjonie 303 nie było... ani jednego Polaka!!! No grde ich mać - co jak co, ale wpisać nazwiska polskich pilotów (nawet fikcyjne) - to już żadna sztuka czy wysilek! Poczułem się wręcz urażony w swej narodowej dumie...

Za tę drugą wpadkę miałem chęć pierwotnie odjąć ze 3 pkt. (a niech sobie popamiętają!), ale nie chciałem jednak wypaczać ogólnej oceny tej - co tu ukrywać - znakomitej gry. Zatem skończyło się na następnym -1 i ocena finalna brzmi 8/10 (plus rekomendacja do znaku jakości). EAW jest bowiem (mimo wszystko) czymś, co każdy maniak symulacji lotu MUSI zaliczyć - a wszyscy inni powinni choć spróbować. ■

DEMO NA CD 09/98

Plusy:
- praktycznie wszystko, co nie jest minusem - jest jej atutem
- ale i tak muszę podkreślić, że KLIMAT...
- ...oraz akcelerowana grafika i efekty są pierwsza klasa!
- P-166 + 32 Mb + Voodoo1 - tyle w pełni wystarczy!

Minusy:
- płascy piloci i spadochroniarze
- nie ma w ogóle rosyjskich maszyn...
- brak paru istotnych myśliwców, tak niemieckich, jak i alianckich
- arcychamskie potraktowanie "polskiego dywizjonu 303"; wstyyyd!!!!
- nie można przełączyć się na tylnego strzelca (gdy go mamy)

Ocena: 8

INFO

PC ACTION	**Producent:** Microprose
Wymagania: P-166, 32 Mb Ram, CDx4, W'95, DirectX, ew. akcelerator	**Dystrybutor:** Microprose
Internet: http://www.microprose.com	

Oddworld: Abe's Exoddus

Powrót Abe

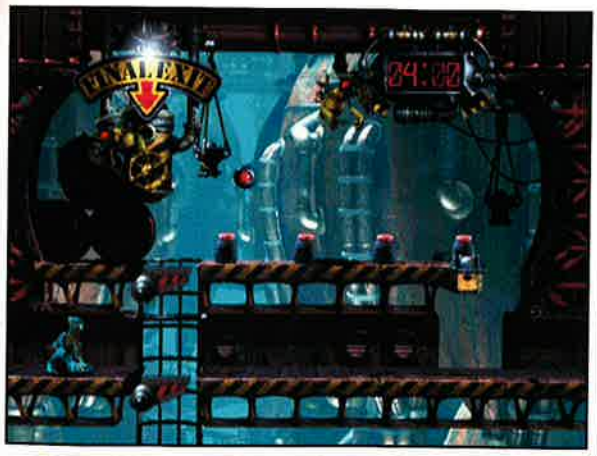
Jeszcze całkiem niedawno zastanawialiśmy się, jak uratować rasę Muddokonów, których źli Glukkonowie postanowili wykorzystać jako tanie, a zarazem pożywne hamburgery w sieci swoich restauracji McGlukkals. Dzięki pomocy małego Abe, udało nam się uratować potencjalne Muddokburgery i spocząć w chwale na laurach. Niewiele wody upłynęło, i znowu możemy wybrać się na wycieczkę do dziwnego świata Oddworld. Wszystko to za sprawą GT Interactive, które na fali popularności Abe's Oddysey, w mig wytoczyło kolejną gierkę, tym razem zatytułowaną Abe's Exoddus. Nowych przygód Abe'a nie należy jednak zaliczać do wielkiego pięcioksięgu o świecie Oddworld. Faktyczna, druga część gry pojawi się dopiero gdzieś pod koniec roku i będzie się nazywać Munch Oddysey. Jak widać, spece z GT zrobią wszystko, by fanom się nie nudziło, a na konta GT spływały dolce. Zabawa przypomina nieco Prince of Persia i Heart of Darkness z dodatkiem wątku logicznego, który wymusza wzmożoną komunikacje synaptyczną ;). Graficznie nowe przygody Abe'a niewiele się różnią od poprzednika. Nieco rozwinięto za to wątki zręcznościowe, zwiększono ilość przeciwników do 15 modeli, dodano interesujący system komunikacji między Muddokonami, który wcześniej zawodził.

CZARNY IWAN

Po tym krótkim, nerwowym wstępie, moglibyście pomyśleć sobie w duchu, że nowy Abe został wyfasowany jedynie dla kapusty, co zapewne odbije się na jego atrakcyjności. I tu mała niespodzianka! Okazuje się, że nadal jest atrakcyjny jak niejaki Kazimierz i nic mu z uroku osobistego nie ubyło. Gra jest równie świetna jak „jedynka", a chwilami nawet lepsza. Scenariusz opiera się na dość zbliżonym pomyśle. Poprzednio, elementy Muddokonów, czyli mięsko, miały posłużyć do rozwoju firm z branży spożywczej. Tym razem specjalistom Glukkonów udało się wydestylować znakomity napój wyskokowy z kości Muddokonów. Czym prędzej więc zabrali się do eksploracji cmentarzysk tej rasy, zagoniwszy do roboty potomków wyciąganych z ziemi szczątków. (Brrr... makabryczne!) Wszystko funkcjonowało jak w dobrze naoliwionym zegarze, dopóki nie pojawił się ten mały, wścibski Abe z kumplami. Czym prędzej zabrał się do uwalniania pobratymców, a musicie wiedzieć, że w całej grze należy uratować ponad 300 osobników!

Można by się zastanawiać, jak tego dokonać. Sprawa w rzeczy samej nie jest prosta. Przede wszystkim grozi nam 15 rodzajów przeciwników, którzy oczekują już na Abe i na drobny poczęstunek w postaci jego wiotkiego ciałka. Bardzo miło, że najciekawsze indywidua

przedstawiono w przygotowanym na tę okazję okienku. Zamiast panienki z okienka ujrzymy mordę obleśnego Sliga, paskudnego Scraba lub innego brzydala w rodzaju Paramite. Każdy z tych przystojniaków może nawet wymówić kilka słów i wydać parę jęków, względnie ryków. Najlepiej jednak przećwiczyć w tej materii samego Abe, bo będzie to umiejętność bardzo potrzebna w nowej grze. Abe musi wielokrotnie ciągnąć za sobą całe przedszkole chichoczących kumpli (to przez gaz rozweselający), by pomogli mu otworzyć jakieś drzwi. Jednocześnie dokładnie zsynchronizowani muszą przekręcić zawory, co wymaga nie tyle nieludzkiego wysiłku, co anielskiej cierpliwości. Znajomkami kierujemy za pomocą komend w stylu: chodź za mną, stój, pracuj. Zazwyczaj trzeba też palnąć jegomościa w ucho. Jeżeli chcemy ukończyć grę, jesteśmy zmuszeni przetransportować do teleportu określonych więźniów, co nie jest łatwe. Oczywiście Abe może się skradać, unieszkodliwić niektórych wrogów (bardzo nielicznych i na krótko), ale poza tym pozostaje nam jedynie nasz spryt.



Abe nie jest jednak tak do końca bezbronny. Niekiedy, dzięki swej magii, może wcielić się w ciało przeciwnika i wykończyć wrogów. Okazuje się również, że gazy Abe'a są silnie toksyczne i taka śmierdząca chmurka może z odległości zdetonować miny, oszołomić przeciwników. Nieraz Abe stanie się niewidoczny, a innym razem będzie miotał błyskawice, rzucał kamienie. Tak jak poprzednio, mimo że gra należy do platformerów, ważne są nie tyle szybkie palce na joysticku, co odrobiona pomyślunku. Chwile skupienia umili nam sam Abe, który bezwstydnie... puszcza bąki, jakby chciał zagrać jakąś melodię.

W grze pełno jest zapadni, tuneli, ciemnych przejść, różnorakich maszynerii Glukkonów. Mimo maksymalnej komplikacji gry i skierowaniu jej w stronę wyzwania intelektualnego, zdarzają się momenty, które wymagają od gracza wielkiej zręczności i refleksu. Dużym nieporozumieniem jest jednak brak stopniowania trudności w grze. Wydaje mi się, że mimo wszystko znajomymi Abe'a chciałyby zostać także dzieci, a nie wyrośnięte, 17-letnie byki. Niestety, młodsi z Abe nie pograją, bo gierka będzie dla nich zwyczajnie za trudna. Możemy jednak liczyć na pewną pomoc. Na każdej platformie znajdziemy kolorowy neon, świecącą reklamę itp., gdzie dokładnie napisano, co trzeba zrobić w tym miejscu (podobne rozwiązanie mieliśmy w Lemmingach). Poza tym w każdym miejscu i czasie dostępna jest opcja save i quicksave, co znacznie podnosi komfort gry. Bowiem Abe's Exoddus nie da się przejść tak od razu, nad niektórymi zagadkami trzeba przysiąść i poglowić się kilka kwadransów. Inne z kolei są całkiem proste i ich rozwikłanie nie będzie stanowiło problemu dla czteroletniego szkraba. W każdym razie spodziewajcie się wielu przycisków, przełączników, teleporterów. Niektóre sale są ze sobą połączone i by wykonać określone zadanie, musimy najpierw dostać się do właściwego pomieszczenia. Jest to rozbudowany system składający się z wielu pięter, co przypomina mi nieco Flashbacka.

Od czasu do czasu zaskoczą was fajerwerki graficzne, które podbijają tempo akcji (Abe wchodzi do metalowego cylindra i jeździ jak Jasio walcem) oraz świetne filmy FMV, które akcentują poszczególne układy. Te z kolei postarano się zaprezentować w nieco odmiennych klimacie, z innym wystrojem, scenografią, kolorystyką. Zresztą, akurat doskonała grafika, śliczne artworki, to już od dawna najmocniejsza strona gry. Dla posiadaczy potężniejszych maszyn przewidziano więcej rozkoszy wizualnych, ale nawet w standardzie wszystko wygląda ślicznie i szalenie zachęcająco. Miłym zaskoczeniem są chwile, gdy gra staje się trójwymiarowa, a kamera przenosi nas na kolejny plan. Ogólnie Abe's Exoddus ponownie wygrywa prostym, ale jakże ważnym... dopracowaniem szczegółów.

DEMO NA CD 11/98

Plusy:
- świetne tła i grafika
- niezłe zagadki i łamigłówki
- doskonałe animacje

Minusy:
- brak stopniowania trudności

Ocena: 8

Wizyta Abe'a to na pewno niesamowita przygoda. Wydawałoby się, że platformery to temat wyczerpany i zużyty do cna (nie mówię o grach 3D typu Pandemonium, Gex czy Croc). Okazało się jednak, że nie do końca i zamiast wysuszonego truchła, dostaliśmy rumianą, soczystą grę, nad którą z przyjemnością psuje się oczy. Nawet to, że jest to odgrzany hit, niemal kalka pierwszej części gry, nie psuje wrażenia. To jednak inne krainy, inne zadania, nowe wyzwania. Gra się świetnie, czas umyka w ekspresowym tempie, i to jest, zdaje się, najważniejsze. Cóż... Abe czeka! ■

Producent: GT Interactive	
Wymagania: P166, 16 MB Ram, DirectX 5.0+	Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
Internet: http://www.gtinteractive.com	

INFO

Tunguska. Legend of Faith

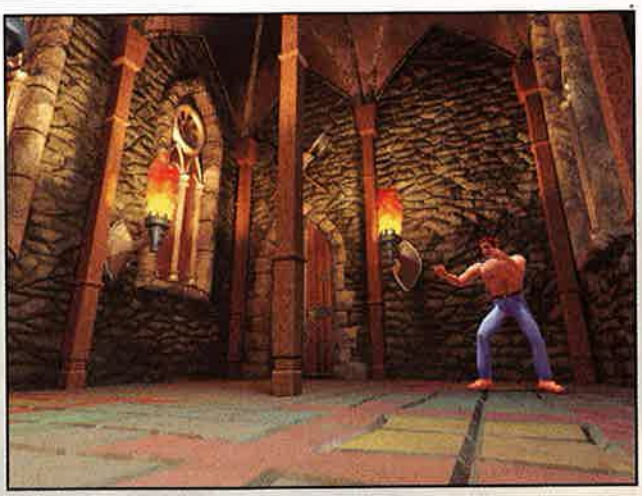
Złowieszcza katastrofa

W jakiś czas po katastrofie, która wydarzyła się w tajdze tunguskiej (pamiętacie - ten słynny meteoryt... a jak nie, zerknijcie do ramki), zakonnicy mieszkający w pobliżu obszaru kataklizmu odnaleźli tajemniczy artefakt. Mnisi uwierzyli, że jest to znak od Boga. Założyli tajny zakon i poczęli oddawać boską część reliktowi, który zdawał się emanować na nich boską mocą. By ochronić maszynę z innego świata, wybudowali potężną twierdzę, która zawisła nad okolicą jak ciężka, burzowa chmura. Obca maszyna zesłała na swoich wyznawców wizję - muszą oni składać ofiary z ludzi i wybudować kolejne osobliwe maszynerie, inaczej cud zniknie. Z dnia na dzień liczba ofiar zwiększała się. Z maszyn powstali nowi Opiekunowie: niektórzy przerażający jak mityczne smoki, bazyliszki i gorgony. Nowi strażnicy zabronili kapłanom dostępu do swych bożyszcz i uczynili ich sobie powolnymi. Z czasem zamek i jego mieszkańcy odsłonili swoje prawdziwe oblicze. Zamczysko przekształciło się w bramę pomiędzy ziemią a piekłem. Zło postanowił wreszcie odzyskać swoje dziedzictwo...

Czarny Iwan

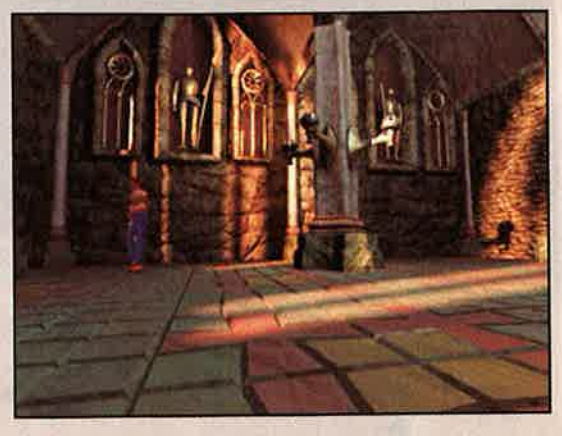
Tak właśnie zakończyłaby się ta historia i właściwie nie mielibyśmy nic tu do roboty, gdyby nie pewien osobnik - facet około 25 lat, skazany na krzesło elektryczne. Jack Riley został niesprawiedliwie obwiniony o śmierć ponad 30 osób, które spaliły się w kościele podczas makabrycznego obrządku. Jack jednak nie umiera (przynajmniej nie do końca). W chwili śmierci zostaje przeniesiony do siedliska zła, mrocznej fortecy. Jeżeli znajdzie talizmany Dobra: Wiarę, Nadzieję i Miłość - uratuje Ziemię i zniweczy siły Chaosu, które pragną jedynie zniszczenia.

Gra z Exortus Software jest zbliżona nieco do Resident Evil i Alone in the Dark. Zarówno mroczny klimacik, jak i sposób przedstawienia bohatera nasuwają na myśl wspomniane hity. W trakcie gry spodziewajcie się wielu przygód, trudnych łamigłówek i nachalnych facetów, którzy będą chcieli skrócić Jacka o głowę. Wątek logiczny opiera się przede wszystkim na wyszukiwaniu określonych fantów, dzięki którym uruchomimy kolejne przejście, zatrzymamy mielącą gości maszynkę itd. Zasadniczym zadaniem jest jednak odnalezienie artefaktów Dobra, co usilnie starają się uniemożliwić najróżniejsi przeciwnicy i pułapki. Gra toczy się w labiryncie kamiennych korytarzy. Kiedy trafimy już na jakiegoś przeciwnika, zazwyczaj nie możemy mu uciec, mimo minimalnej ilości energii, którą ma na koncie Jack (możemy doładować akumulatory tylko wówczas, gdy znajdziemy Elixir). Za naszym bohaterem pojawia się nagle pole siłowe, więc jedynym wyjściem jest pokonanie wroga.



U dołu:
Ten wiatraczek nie służy chyba do wentylacji!?

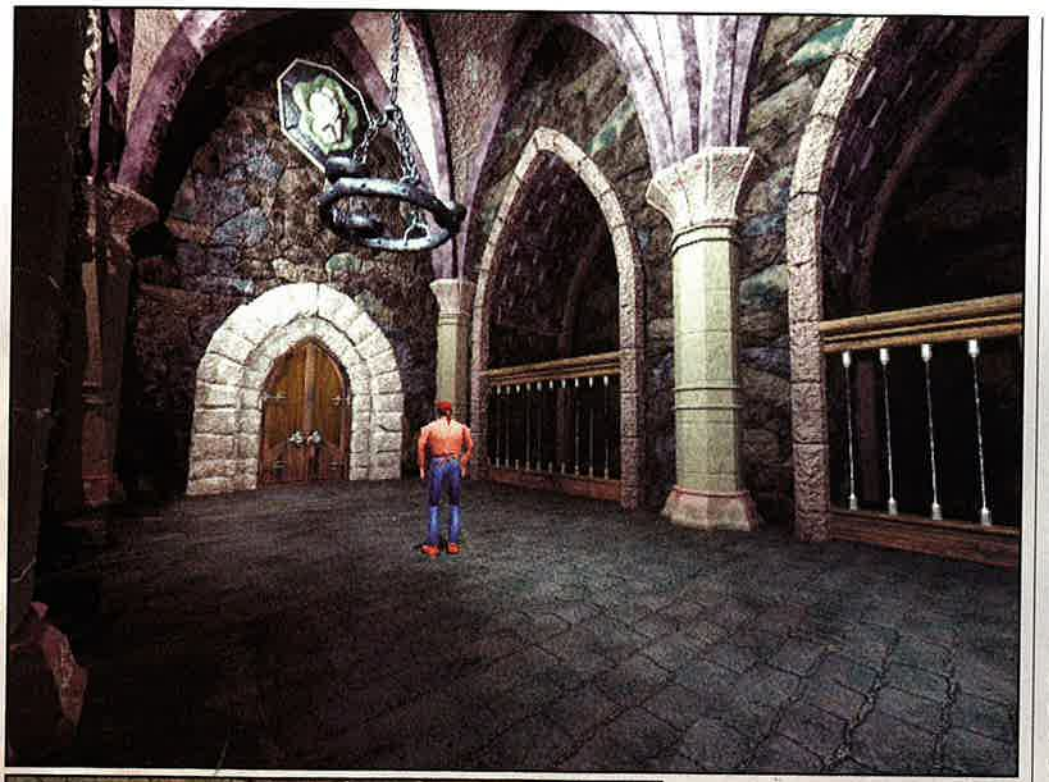
I tutaj właśnie zaczyna się prawdziwa szkoła przetrwania. Nasz chłopak nauczył się kilkunastu technik karate na kursie samoobrony skutecznej i z zapałem je stosuje. Oprócz prostych kopnięć i uderzeń ręką, może również wykonać kilka efektownych technik z wyskoku i z obrotu. Przeciwnicy potrafią jednak zejść z linii ciosu i wykonać błyskawiczną kontrę, co zazwyczaj kończy się śmiercią naszego hero. Gra jest jeszcze bardziej utrudniona, gdy Jack trafi na osobnika (lub osobniczkę) wyposażonego w miecz lub noże. Co prawda istnieje możliwość, że Jack wyjdzie ze spotkania bez szwanku, ale jest to tak prawdopodobne jak wygrana na loterii. Całe szczęście, że po pewnym czasie znajdziemy nunchako. Z tą bronią Jack nie musi się już chować, a gdy dostanie wreszcie do rąk miecz lub topór, gra nabierze rumieńców. Jednocześnie przeciwnicy staną się nieco bardziej wyrafinowani i zdecydowanie bardziej brzydcy. (Do dyspozycji mamy około 30 rodzajów wrogów.) Początkowo są to zakapturzeni mnisi i dobrze zbudowani faceci w obcisłych kamizelkach. Pojawią się również

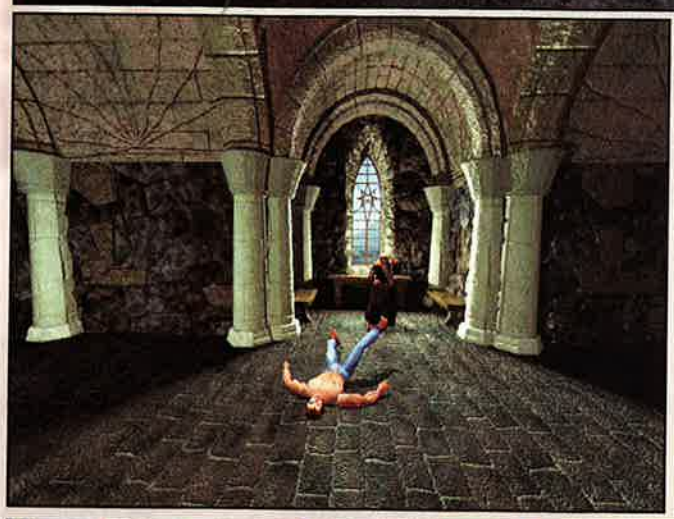


Plusy:
- sporo przeciwników
- ciekawy scenariusz

Minusy:
- "niezręczna" kamera
- przeciętny tryb walki
- standardowe zagadki

Ocena: 5





U góry:
Gdzie to ja miałem iść??

chcemy nim przeskoczyć wybraną przeszkodę. Robi to jakby z opóźnieniem, dzięki czemu warto na chwilę odwrócić się w stronę lustra i zobaczyć jak nas krew zalewa. Zupełnie inaczej jest z bronią. Ciosy zostały przemyślane i są nie tylko

kobiety z mieczami i pejczami ubrane w najnowsze hity z sex-shopu. Dla zwolenników makabry i potworów bardziej interesujące będą jednak postacie rodem z Jurassic Park i Nocy Żywych Trupów. Psedo-dinozaury z paszczą pełną ostrych kłów, robakowate stwory plujące jakimś paskudztwem - przy odrobinie chęci można się trochę przestraszyć (przeciwnicy są dość „sprytni", co jest z kolei zasługą AI).

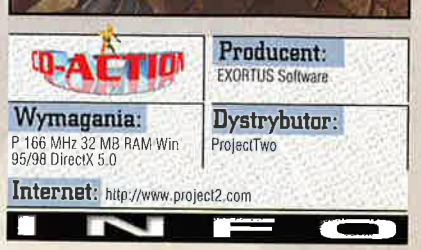
Co do sposobu walki... Cóż, na pewno nie jest to Mortal Kombat. Jack rusza się nieco nieporęcznie i jakoś tak ślizga po kamiennej posadzce. Sporo problemów sprawia, gdy

Notka o meteorycie

O godzinie 07:17, 30 czerwca 1908 roku na syberyjską tajgę w okolicach rzeki Podkamiennej Tunguski runął „meteoryt". Nieliczni świadkowie tego zdarzenia zdążyli dojrzeć na niebie mknącą, jaśniejszą od wschodzącego słońca, ognistą kulę. W chwilę później powietrzem wstrząsnął wybuch. Przerażeni mieszkańcy znajdującej się nieopodal faktorii Wanawara wybiegli z rozlatujących się pod wpływem podmuchów domów i ujrzeli na horyzoncie oślepiającą, ognista fontannę, która niebawem rozpłynęła się w grzybopodobną chmurę dymu. Słup dymu widoczny był 450 km od miejsca katastrofy. Fala powietrzna obeszła całą kulę ziemską. Przez trzy miesiące stacja naukowa w Kalifornii rejestrowała silne zmętnienie atmosfery, a co za tym idzie - znaczne obniżenie promieniowania słonecznego. Obszar objętym wybuchem wynosi łącznie 2200 km kwadratowych, ale nie tworzy ani elipsy, ani koła, lecz kształtem przypomina raczej motyla. Określono również minimalną moc wybuchu na równoważną detonacji około 15 mln ton trotylu. Nie znaleziono żadnych śladów meteorytu (lej po uderzeniu ciała, które wywołałoby taką eksplozję, powinien mieć przynajmniej 1 km średnicy). Ostatnio przeważa opinia, że w Ziemię uderzyła kometa. W 1908 żadne obserwatorium astronomiczne nie zaobserwowało zbliżającego się obiektu tego typu...

efektowne, ale i skuteczne. Na szczególna uwagę zasługuje nunchako. Aż chciałoby się urwać dwie nogi od stołu w kuchni, jakiś sznurek i pomachać czymś takim. Osobną sprawą jest kamera. Nie możemy w żaden sposób wpłynąć na jej ustawienie, jest w pełni automatyczna. Podąża cały czas za naszym bohaterem i teoretycznie wybiera najwłaściwsze ujęcie. W praktyce często zdarza się, że podczas walki nagle zmienia się dystans, z którego obserwujemy i ta drobna chwilka wystarczy, aby Jack zebrał w papę i się już nie podniósł. Oprócz ryczących potworków i cichych księży, na drodze staną nam również wymyślone przez chory umysł pułapki. Śmigla zaostrzone na krawędzi i wyposażone w stalowe kolce, kręcące się bębny z gustownymi gilotynami, koścista łapa wielkości słonia z olbrzymimi pazurami - jeżeli traficie na coś takiego, będziecie musieli spędzić wiele czasu na pokonanie przeszkody.

Tunguska nie zachwyca rozwiązaniami graficznymi, ale na pewno nie powoduje również odruchów wymiotnych. Dynamiczne światła, cienie, efekty przeźroczystości dają w sumie obraz całkiem ciekawy i w miarę „realny". Atmosferę gry podkreśla również interesująca, dość ciężka i groźna muzyka. Kolejne etapy, swoiste kręgi piekieł, które zdobywa Jack są również okraszane dobrze zrealizowanymi filmami, które popychają historię do przodu. Tunguska nie zaskoczy Was czymś zupełnie świeżym i odkrywczym. Jednocześnie poprawnie zrealizowana, na dobrym poziomie gra - wciąga frapującą fabułą i dość dynamiczną akcją. Mimo że Resident Evil wydaje mi się grą znacznie lepszą, Tunguska również może wywołać w odbiorcy pewne emocje i przykuć jego uwagę na kilkanaście dni. ■



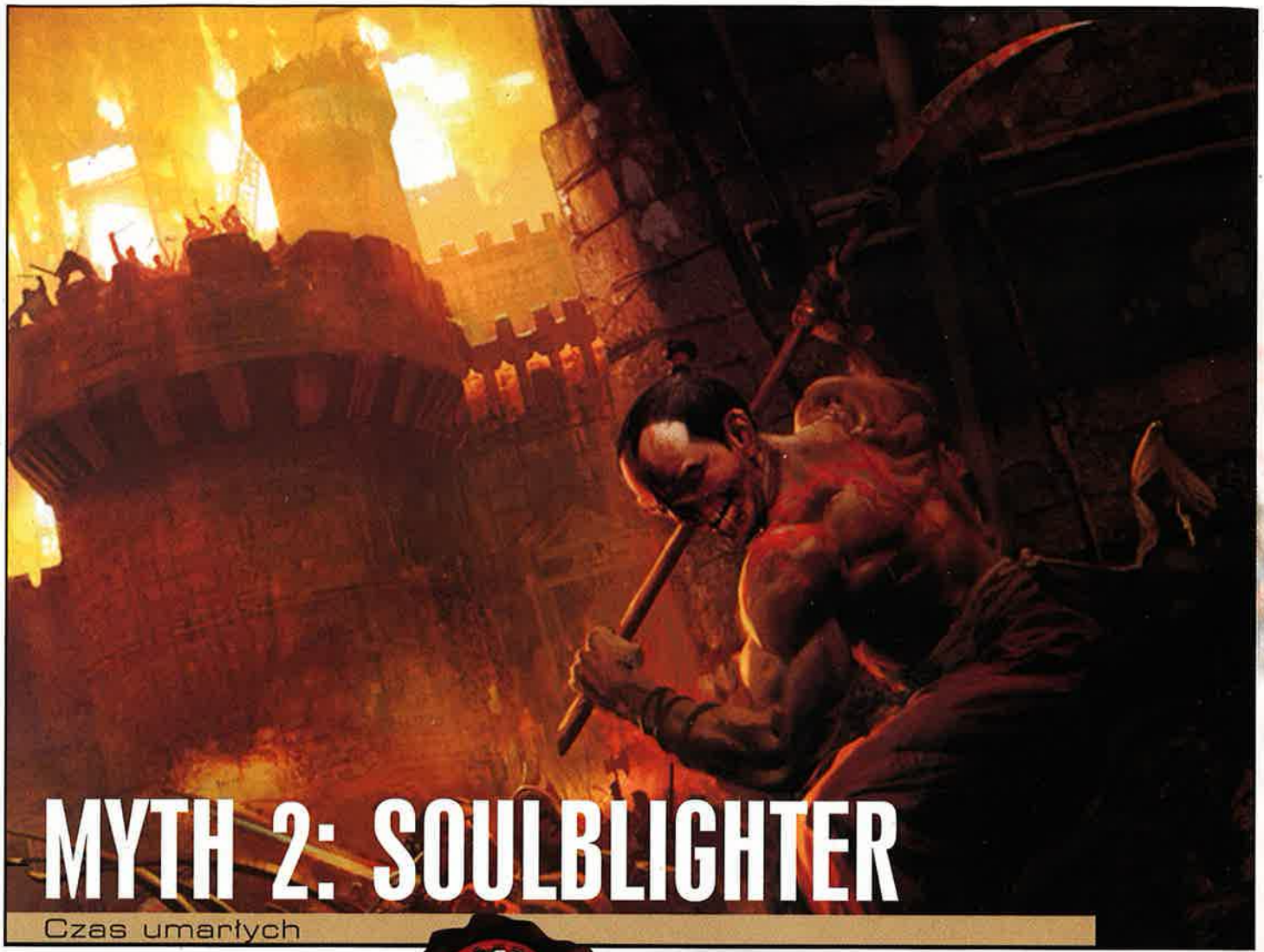
Producent: EXORTUS Software

Wymagania: P 166 MHz 32 MB RAM Win 95/98 DirectX 5.0

Dystrybutor: ProjectTwo

Internet: http://www.project2.com

INFO



MYTH 2: SOULBLIGHTER

Czas umarłych

Minęły lata odkąd ostatni umarli zostali na zawsze (?) pogrzebani... W kraju zapanował długo oczekiwany ład i dobrobyt. Spustoszona walkami kraina szybko budziła się do życia. Miałem nadzieję, że nasza ojczyzna w niedługim czasie stanie się liczącym imperium na mapie świata. Niestety, siły ciemności miały zgoła inne plany...

ELD

Miałem cudowny sen. Śnił mi się obrazek, który ostatnio oglądałem ilekroć opuszczałem zamek. W mym śnie uśmiechnięci rolnicy zasiewali żyzne pola. Wokół panowała cisza i spokój. O takim właśnie obrazku marzyłem walcząc z umarłymi. Te marzenia się spełniły, ale... mój sen zamienił się w koszmar. Nagle spod ziemi zaczęli powstawać umarli. Na nic zdała się rozpaczliwa walka naszych wojsk. Berserkowie, karły i łucznicy ginęli pod ciosami umarłych. Dobrze uzbrojeni, zdyscyplinowani i pozbawieni zasad moralnych umarli szybko uzyskali znaczną przewagę... Właśnie jeden z nich ścinał karła, ten umarły wyglądał dziwnie znajomo... Tak, to jeden z upadłych lordów - Soulblighter! Przestraszony zerwałem się z łóżka... Rozejrzałem się półprzytomnym wzrokiem po komnacie. Na krawędzi łóżka siedział kruk, czarny kruk. Jego ślepia płonęły na czerwono. W mojej głowie tliła się tylko jedna myśl: „znowu się zaczęło".

Myth: The Fallen Lords to jedna z tych gier, które stały się żywą legendą i z którą każdy gracz na świecie musiał się zapoznać. Naprawdę niewiele dzieł (bo jak dla mnie Myth: TFL jest DZIEŁEM w pełnym tego znaczeniu) zyskało tylu oddanych wielbicieli. Nawet nasz Naczelny przez kilka miesięcy miał zainstalowanego Mytha i pogrywał w niego w każdej wolnej chwili. Prawdę mówiąc, kiedy do redakcji przyszła paczuszka z Myth: Soulblighter, to przez godzinę przekonywałem Naczelnego, że to właśnie ja powinienem zrecenzować produkt Bungie. Wreszcie po kilkudziesięciu minutach usłyszałem: „No dobra, ale masz to zrobić jak najszybciej, bo ja też chcę sobie pograć". To chyba najlepszy komentarz do fenomenu tej gry.

Pisząc zapowiedź Myth 2: Soulblighter do numeru listopadowego, zadałem sobie pytanie czy produkt

ten sprosta oczekiwaniom fanów. Moim zdaniem - w stu procentach. Dla mnie jako miłośnika jest oczywiste, że Myth 2 jest znakomitym sequelem przerastającym zdecydowanie swojego protoplastę. Pomimo iż sama koncepcja gry pozostała niezmieniona. Wiem, kilka osób po odpaleniu Myth 2 pokręci nosem i zamruczy, że jest to w zasadzie data disc. Ale to nieprawda, każdy kto chociaż zagra dziesięć minut, od razu uzna Myth 2 za coś więcej niż tylko cedeka z dodatkowymi misjami. Myth 2: Soulblighter zachował wszystkie zalety pierwowzoru i wniósł wiele nowych rozwiązań.

Dwie zalety, które najbardziej przypadły mi do gustu w Myth: The Fallen Lords to klimat i fabula. Myth 2 nie tylko je zachował, ale nawet co najmniej podwoił te walory. Fabuła jest kontynuacją The Fallen Lords. Oto znowu ożywa jeden z umarłych lordów nazywany Soulblighter. Razem z nim powstają legiony Soulless, Ghasts, Fetch, Ghols... Dołączają do nich także wojska kilku zbuntowanych lordów i zaczyna się rzeź oddziałów królewskich. Niedawno odbudowane po Wielkiej Wojnie królestwo zamienia się znowu w pole bitwy. Już pierwsze walki pod Willow Creek pokazują, że przeciwnik jest jeszcze lepiej przygotowany do walki niż to miało miejsce poprzednio. Praktycznie od początku zostajemy zepchnięci do defensywy. Nawet król Alric musi salwować się ucieczką z Madrigal. Później może już być tylko gorzej. Wiele wątków fabuły jest powiązanych w Wielką Wojną. Na przykład ponownie mamy do czynienia z księgą Total Codex. Klimat tworzą przede wszystkim znakomite (podobnie jak w The Fallen Lords) cut-scenki, muzyka, a także szczegółowe opisy sytuacji i rysunki pojawiające się przed każdym zadaniem. Na szczególne brawa zasługują właśnie owe opowiadanka mówione przed każdą misją. Są one zrobione podobnie jak w Myth: TFL w formie pamiętnika, z tym że tym razem są one bardzo szczegółowe. Każda sytuacja jest w maksymalnym stopniu wytłumaczona, przez co gra zyskuje dużo na realizmie. Towarzyszy temu fantastyczna (a nade wszystko klimatyczna) muzyka, o wiele lepsza od tej z The Fallen Lords.

Klimat i fabułę doskonale wspierają same misje. Zdecydowanie są one lepsze od tych serwowanych w Myth: TFL. Ciekawsze i bardziej różnorodne powodują, że coś uparcie pcha nas do przodu. Co nie jest zresztą takie proste. Jak zapewne pamiętacie, Myth także do łatwych nie należał; Soulblighter jest jeszcze trudniejszy. Z przyzwyczajenia od razu wybrałem sobie poziom Legendary i skończyło się to tym, że przez trzy świąteczne dni przeszedłem zaledwie dwanaście plansz. Ile nerwów w tym czasie straciłem, to tylko ja wiem. Jednak klimat Myth: Soulblighter powodował, że tylko zaciskałem zęby i od nowa próbowałem pokonać umarłych. Wracając do różnorodności typów misji, muszę przyznać, iż autorzy mocno się postarali. W jednej z misji musimy się przebić małym oddziałkiem wraz z królem Alriciem przez wioskę zajętą przez legion Myrkridiów do portu, gdzie stoi statek, którym można uciec z Madrigal. W następnej misji lądujemy na plaży koło Tandem i musimy oczyścić ją z armat, aby mógł tam wylądować król Alric. Jest też misja, która polega na przetrwaniu nocy w lesie opanowanym przez umarłych. Ale najbardziej wymiatający jest level pod tytułem The Ibis Crown. Mamy tam za zadanie odnalezienie korony króla Ibisa, ukrytej gdzieś w katakumbach pod miastem Muirthemne. Pierwsze co ujrzałem po zejściu do katakumb, to walczące ze sobą duchy żołnierzy króla Alrica i duchy umarłych. Niesamowity widok, półprzeźroczyste postacie zmagające się ze sobą. Później byłem pod jeszcze większym wrażeniem, kiedy atakowały moje wojsko duchy zarówno żołnierzy, jak i umarłych. Pojawiały się na chwilę, atakowały i znikały... Czad! Długo mógłbym się jeszcze rozpisywać o tym co nas czeka w Myth 2: Soulblighter, ale najlepiej będzie jak sami to sprawdzicie.

Chyba najwyższy czas napisać coś o jednostkach dostępnych w Soulblighter. Po naszej stronie występują sami znajomi. Bez wątpienia główną atrakcją jest możliwość sterowania królem Alriciem. Koleś wymiata niesamowicie mieczem, a jeszcze lepiej wychodzi mu czarowanie. Do tego bardzo trudno go zabić. No, ale w końcu to król. Trochę inaczej niż w Myth zachowują się łucznicy (teraz nazywają się bowmen, a nie archer) i karły. Łucznikom dodano fajowy special, a mianowicie płonące strzały. Można nimi podpalać całe połacie ziemi, np. na trasie przemarszu umarłych. Inne też jest zachowanie łuczników. Nie strzelają na ślepo, również po swoich, ale w momencie kiedy jakiś nasz żołnierz staje na linii strzału, przerywają ostrzał. Oczywiście czasami spóźniają się i jakaś zabłąkana strzała trafia, ale nie dzieje się to tak nagminnie jak miało to miejsce w The Fallen Lords. Sama celność strzałów także uległa znacznej poprawie. Podobnie rzecz ma się z karłami, chociaż oni częściej przejawiają zdolność do rzucenia fireballem po własnych oddziałach. Na szczęście są to sporadyczne przypadki. Do dyspozycji mamy także karły uzbrojone w... moździerze! Cała ich zaleta polega na tym, że strzelają na wprost, przez co fireballe lecą krócej i są celniejsze.

Po stronie zła lista reprezentantów uległa znacznemu wydłużeniu, tu chciałbym wspomnieć tylko o: Mauls, bre'Unor, Myrkridia, Stygian Knight, Worlocks, Wolves. Chyba najczęściej przyjdzie się wam spotykać z Myrkridia. Są to jednostki, które zastępują znane z Myth Myrmydons. Szybkie, agresywne i dość odporne, przypominają wyglądem wilkołaki. Równie często można trafić na Mauls. To takie świnio-podobne, duże bestie posługujące się wielkimi pałkami z gwoździami. Skurczybyki są bardzo odporne na ciosy, a nawet fireballe

DEMO NA CD 02/99 CD-ACTION

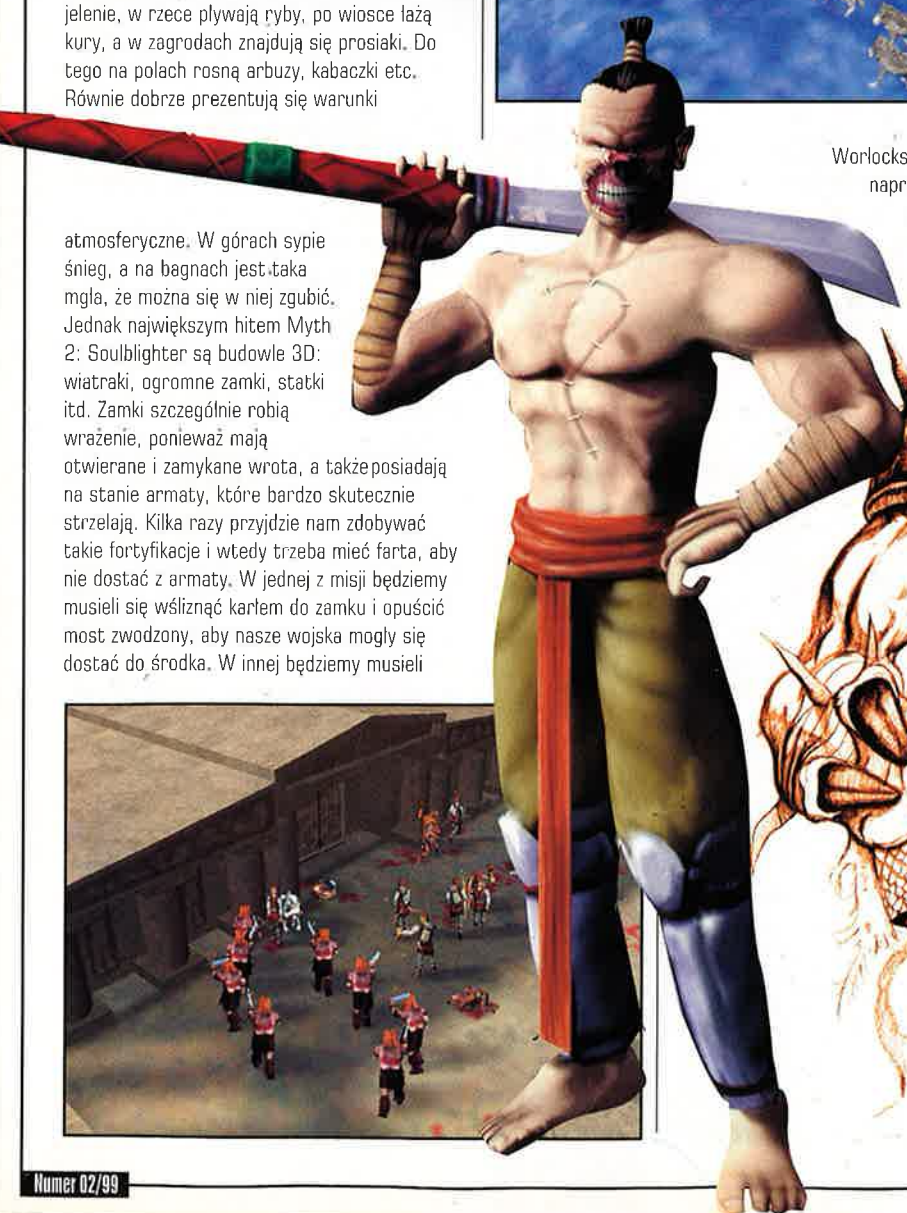
Plusy:
- fabuła
- klimat
- trudna
- ciekawe i różnorodne zadania
- grafika
- muzyka i dźwięk
- znakomity interfejs
- „kontrola rodzicielska"
- duża liczba jednostek
- dość niskie (jak na dzisiejsze czasy) wymagania sprzętowe

Minusy:
- BRAK!!!

Ocena:
9

wysadzić kawałek muru. Jak widzicie, te fortyfikacje nie służą tylko i wyłącznie do celów wizualnych, ale także biorą czynny udział w wojnie. Zresztą muszę przyznać, że wszystko w naszym otoczeniu można zniszczyć. Brzydkie drzewko? No to łup fireballem. Wkurza cię ten kurak? Po wybuchu fireballa zostanie z niego tylko trochę pierza. Można zdemolować w Myth 2 praktycznie wszystko. Bardzo efektowny i realistyczny jest ogień, kiedy coś podpalimy płonącymi strzałami. Fantastycznie wyglądają wybuchy pocisków armatnich oraz fireballi rzucanych przez karłów. Chyba jednak najgroźniejsi są Worlocks. Faceci rzucają piekielnie skutecznymi fireballami, które na dystans są nie do wyjęcia. Dobrze, że Worlocks w walce wręcz praktycznie nie mają nic do gadania. W tym rodzaju potyczek natomiast wręcz specjalizują się Stygian Knight. Można ich znaleźć w katakumbach i spotkanie z nimi na pewno nie zaliczycie do przyjemnych.

Szata graficzna zgodnie z zapowiedziami uległa poprawie. Przede wszystkim całe nasze otoczenie żyje. Po lesie biegają wiewiórki i jelenie, w rzece pływają ryby, po wiosce łażą kury, a w zagrodach znajdują się prosiaki. Do tego na polach rosną arbuzy, kabaczki etc. Równie dobrze prezentują się warunki atmosferyczne. W górach sypie śnieg, a na bagnach jest taka mgła, że można się w niej zgubić. Jednak największym hitem Myth 2: Soulblighter są budowle 3D: wiatraki, ogromne zamki, statki itd. Zamki szczególnie robią wrażenie, ponieważ mają otwierane i zamykane wrota, a także posiadają na stanie armaty, które bardzo skutecznie strzelają. Kilka razy przyjdzie nam zdobywać takie fortyfikacje i wtedy trzeba mieć farta, aby nie dostać z armaty. W jednej z misji będziemy musieli się wśliznąć karłem do zamku i opuścić most zwodzony, aby nasze wojska mogły się dostać do środka. W innej będziemy musieli



Worlocks. Słowem jest naprawdę na co popatrzeć. Pamiętacie, jakie zdumienie budziła grafika w Myth? Dosłownie szokowała, a teraz wyobraźcie sobie ją o wiele bardziej plastyczną i ładniejszą, a otrzymacie szatę graficzną Soulblighter. Co się tyczy dźwięku, to nie będę się o nim rozpisywał. Tak jak wcześniej wspomniałem, muzyka jest doskonała, a same odgłosy walki są równie dobre jak w The Fallen Lords, czyli zarypiste.

Ostatnią z zapowiadanych zmian miał być interfejs i muszę przyznać, że przeszedł on wszelkie moje oczekiwania. Najbardziej przydatną innowacją jest dodanie na dole ekranu specjalnego paska, a raczej dwóch pasków. Po lewej stronie mamy kilka podstawowych komend takich jak: zatrzymanie, special, wycofanie itd. Na prawym pasku mamy ikonki ustawień formacji: Long Line, Box etc. Nie muszę chyba wam pisać, jak bardzo przydaje się to podczas walki. Zamiast szukać po klawiaturze odpowiedniego klawisza, klikamy w odpowiednim miejscu i po kłopocie. Ułatwieniem w walce jest również możliwość używania klawiszy kierunkowych do obracania w dowolnym kierunku danej formacji. Co jeszcze? Dużym usprawnieniem jest możliwość rotacji mapy oraz robienia zbliżeń za pomocą myszki. Dzięki temu znowu mamy z głowy błądzenie po klawiaturze. Kolejną nowością jest wyświetlanie aktualnego stanu zdrowia i poziomu magii po najechaniu na jakąś jednostkę. Nie musimy klikać, tylko od razu delikatnie wyświetla nam się to co nas interesuje. Ostatnią innowacją w interfejsie jest możliwość dokładnego wytyczenia trasy przemarszu naszych jednostek za pomocą klawisza shift oraz myszki. Dodajcie do tego wszystkiego ulepszone algorytmy wybierania trasy i okaże się, iż interfejs Soulblighter jest jednym z najlepszych.

Po lewej:
Znowu jest krwiście, ale w lej akurat grze krew nie razi.

I na koniec dwie bardzo przyjemne opcje. Pierwszą jest możliwość rozpoczęcia gry z dowolnego levelu. No, oczywiście nie do końca jest to takie proste. Polega to na tym, że, powiedzmy, doszliśmy do 15 levelu, a tu przyszedł kolega i chciał również pogiercować. Dajemy New Game i można rozpocząć grę na którymś z piętnastu leveli. Druga opcja jest jak dla mnie pełną rewelacją. To tak zwana „kontrola rodzicielska". Jeżeli masz w domu dzieci i uważasz, że Myth 2 jest zbyt brutalny, to w Preference ustalasz odpowiednie hasło i twoje dziecko może giercować w ocenzurowanego Myth 2. Faktycznie Soulblighter jest mocno krwawy i takie rozwiązanie to strzał w dziesiątkę. Brawo!!! Moim zdaniem należałoby tak postąpić z większością gier, aczkolwiek sam uwielbiam kiedy ekran zalewają hektolitry krwi.

Szczerze mówiąc nie wiem, jaką ocenę ujrzycie w stopce. Ja po cichu wystawiam 10, ale nie jestem pewien czy nie zostanie ona zmieniona.

Taką ocenę postanowiłem wystawić z kilku powodów. Po pierwsze Myth 2: Soulblighter jest pierwszą grą, która aż tak mnie wciągnęła. Po drugie po raz pierwszy zdarzyło mi się, że kiedy ginąłem tysięczny raz w tej samej misji, to mruczałem tylko „k****" i naciskałem na napis „restart level", coraz bardziej przepełniony żądzą walki i zwycięstwa (a ani trochę znużeniem i frustracją). Po trzecie ma mnóstwo ściśle powiązanych zalet: fabuła, klimat, grafika, muzyka, wysoki stopień trudności, znakomity interfejs, grafikę, duża liczba jednostek, oryginalne i ciekawe oraz różnorodne zadania etc. Po czwarte nie stwierdziłem żadnych minusów! Po piąte, jak już wspomniałem wcześniej, jest to gra, która wymaga jak mało która używania szarych komórek. Po szóste „kontrola rodzicielska". Po siódme Myth 2 hula na P200 z 64 RAM jak tornado; żadnych skoków. Wystarczy? Jak dla mnie w zupełności. Myth 2: Soulblighter po prostu zasługuje na 10 i koniec. Panowie od Unreala czy Shogo mogą co najwyżej parzyć kawę dla kolesi z Bungie. Na zakończenie jeszcze tylko pytanie do autorów: czy umarli po raz trzeci się odrodzą???

Producent: (BUNGIE)/GT Interactive

Wymagania: P133, 32 RAM, WIN 95/98, CDx2, karta muzyczna

Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.bungie.com

INFO

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

Inne ciekawe:

...rjoznawczy Atlas Polski 99,-
...ążka Kucharska 49,-
...apa Polski 98
...iążkę telefoniczną 139,-
...apa Warszawy 49,-
...istrz Klawiatury 50,-
...olskie programy 2 25,-
...rawo na CD 39,-
...OCK W POLSCE 159,-
...amochody Świata'98 49,-
...AR WARS-Behind the Magic ..135,-
...pa 98 (kurs masz.) 89,-
...szystko o sexie 169,-
...ymarzony dom 139,-

Dla dzieci:

...rbie projektantka mody....179,-
...bie-reżyser filmowy 179,-
...lek i Lolek 50,-
...rodz. opowieści: Baba Jaga ..49,-
...rodz. opowieści: Imo i Król ..49,-
...rodz. opowieści: Mały Samuraj49,-
...e due rabe 25,-
...liczek 25,-
...linka (dla dzieci 3-10 lat) ...35,-
...lek Matołek idzie do szkoły 49,-
...ppet treasure island 3CD 59,-
...yman Designer 59,-

...ry:

...e Ventura po polsku 69,-
...enał Stratega 25,-
...antis 4CD po polsku 79,-
...dżojstika nie dotykaj 2....25,-
...de Runner 4CD 59,-
...ASTER 25,-
...od 59,-
...ken Sword II po pol. 2CD 69,-
...C Tiberian Sun ....tel.
...MAGEDDON 2 155,-
...ESAR 3....155,-

CD Deluxe pack 4: tylko 35,-
-Chessmaster 4000 Turbo
-World Atlas v. 4.0
-US Atlas v.4.0
Commandos 159,-
Command & Conquer 49,-
Creatures 49,-
Croc 49,-
ABE's Oddysee 55,-
Darklight Conflict 49,-
Dark Colony 49,-
Dark Omen 59,-
DIE HARD TRILOGY 49,-
DESTRUCTION DERBY II 39,-
Dreams to reality 45,-
Dungeon Keeper 49,-
Dungeon Keeper +deeper dungeons 69,-
Dungeon Keeper 2 ....tel.
Earthworm Jim 49,-
Emergency po polsku 49,50
F1 Racing Simulation 59,-
F.A. Premier League FOOTBALL MANAGER'99 145,-
Fall Wiess 1939 59,-
Fields of Fire 59,-
FIFA 98 69,
FIFA 99 145,-
Fighting Force 149,-
Fighter Pilot 99,-
FINAL DOOM 49,-
Final Liberation 149,-
Flying Saucer 49,50
Fredie 49,50
FX FIGHTER 99,-
Gangsters 159,-
Gettysburg 49,-
Gry 4 U 2 25,-
Gry bez przemocy 25,-
Gry dla 3DFX 25,-
Gry dla maluchów 25,-
Gry z głową 25,-
Half Life 165,-
HERETIC 2 159,-
HEXEN 2 49,-
HOPKINS 69,-
iM1A2 Abrams 79,-
Imperium Galactica 59,-
Interstate 76 49,-
Incubation+Hidden Worlds....99,-
Dark Reign 49,-
Dominion Storm 165,-
JAGGED ALLIANCE 2 49,50
Johny Herbers T.Grand Prix 145,-
Knights & Merchants 49,50
Książe i Tchórz po polsku 49,-
Kupiec (po polsku) 39,-
Lands of Lore 2 49,-
Lemmings Pak 2CD po polsku ..55,-
Lew Leon 49,-
Liga Polska Manager 98 99,-
Lode Runner 2 145,-
Lomax 49,-
Longbow 2 159,-
Magic & Mayhem 145,-
Man of war 49,50
MAYDAY 49,50
Maximum Force 59,-
Mechwarrior 2 49,-
MIG 29 ....TEL.
Miliard w rozumie 49,-
Monaco Grand Prix Racing Sim. 99,-
MORTAL Kombat 3 55,-
MORTAL Kombat 4 145,-
Moto Racer 2 145,-
NBA 99 145,-
NEED FOR SPEED 2 49,-
Need for speed 3 145,-
Netstorm 59,-
NEVERHOOD 69,-
SIN 165,-
NHL 99 145,-
Pinballe i gry zręcznościowe ...25,-
POD 49,-
Populous in the Beginning 145,-
Populous/Powermonger 25,-
POSTAL 59,-
Privater 2 the darkening 45,-
PYŁ ....tel.
Q2 25,-
Quake 59,-
Rally Championships 29,-
Redline Racer 49,-
Reah + AD2044 139,-
Realms of Arkania 49,50
Realms of Hunting 110,-
Red Alert C&C +16 misji (Counterstrike) 99,-
Red Alert C&C + misje (Aftermath) 179,-
Reflux po polsku 49,-
RZEŹNIA czyli krwiste gierki....25,-
S.T.O.R.M. 45,-
Screamer Rally 59,-
Sensible Soccer 98 (zawodnik-trener) 49,-
SETTLERS 2 39,50
SETTLERS 3 145,-
Seven Kingdoms 155,-
Shadows of the Empire 129,-
Shadows over Riva 49,50
Shogo: Mobile Armor Divison ....tel.
Sim City + Theme Hospital 119,-
Sim City 2000 49,-
SIM CITY 3000 ....tel.
Sim Tower 45,-
SPEEDWAY INSANE 2 79,-
SPEEDWAY MANAGER 98 79,-
Spellcross po polsku 49,50
Spycraft 49,-
SubCulture 49,-
Stone Axe po polsku 59,-
Strife 39,-
Strike Commander 25,-
TARGET 3D po polsku 58,-
TEST DRIVE IV 69
The Fifth Element 99,-
The Reap 49,-
Time Warriors 39,-
TOMB RAIDER+misje 2xCD 99,-
TOMB RAIDER 3 149,-
Tone Rebelion 45,-
Total Anihilation 59,-
TRESPASSER ....tel.
ULTIMATE RACE PRO 49,-
Virtua chess 2 po polsku 99,-
Virtua Fighter 129,-
War games 145,-
Wersal 1685 2CD po polsku 87,-
WING Commander Prophecy ...59,-
WW2 Fighters ....tel.
Wreckin Crew drive dangerously 69,-
Wyspa 7 skarbów 79,-
WYŚCIGI 25,-
X-Com Apocalypse 75,-
X-Com Interceptor ....tel.
X-Files: THE GAME 159,-
Zork Nemesis 49,-

Edukacja:

123 moje pierw. zabawy matemat. 99,-
33 lektury do szkoły średniej 39,-
Dyktando 97,-
Edukacja kl.1-3 25,-
Edukacja kl.4-8 25,-
Edukacja liceum 25,-
Encyklop. człowieka 159,-
Encyklop, małego człowieka ...149,-
Encyklop, dla dzieci 96,-
Encyklop. historii 169,-
Encyklop. II Wojny Światowej ..158,-
Encyklop, powsz. Fogra'99 99,-
Encyklop, PWN'99 235,-
Encyklop. seksu 96,-
English Translator 185,-
Euro ++ Reward 365,-
Euro ++ Sprachkurs Deutsch....365,-
Historia sztuki....129,-
Język angielski dla dzieci 25,-
Język polski liceum matura 49,-
Kosmos 2CD 47,-

UWAGA najlepszy kurs w najlepszej cenie:
LangMaster Beginner 4CD 99,-
LangMaster Elementary 4CD 99,-
LangMaster Intermediate 4CD 99,-
LM SłownikCollins+Pack 5CD 149,-
Lang Master TOEFL kurs+testy ...375,-

Literat 98,-
London Dictionary 169,-
Matematyka 2001 kl.IV 99,-
Matematyka 7-8 49,-
Matma jest super 139,-
MATURZYSTA J.POLSKI 99,-
Moje pierwsze 123....115,-
Moje pierwsze abc 89,-
Multim. Tuwim + Brzechwa....199,-
Mullim. la la la 69,-
Mullim. świat J. Brzechwy....119,-
Mullim. świat J. Tuwima....119,-
Obrazkowy słownik j.ang 65,-
Obrazkowy słownik j.niem. 65,-
Prof. Henry- gramatyka j.ang ...89,-
Prof. Henry- słownictwo j.ang ..79,-
Prof. Klaus- gramatyka j.niem ..79,-
Prof. Klaus- słownictwo j.niem .79,-
Wielkie dzieła literatury polskiej - leksykon....119,-
Wirtualna szkoła- matematyka ..129,-

Grafika

10.000 klipartów 25,-
Corel gallery 1,000,000 598,-
Corel gallery 20,000 259,-
Corel gallery 65,000 114,-
Eksplozja klipartów 25,-
Biblioteka fontów....25,-
Micrografx Designer 6.0+4.0 ...49,50
Micrografx Picture Publisher ...49,50
Najlepsze kliparty 25,-
Photo & Gfx Collection 25,-
Samouczek ACCESS'97 2CD 99,-
Samouczek EXCEL'97 2CD 99,-
Samouczek MS Word 69,-
Samouczek PHOTOSHOP'5 2CD 99,-
Windows Draw 5.0 49,50

Muzyka:

Beat 2000 Extravaganza 39,-
Biblioteka muzyka 25,-
Eksplozja dźwięku 25,-
FUTURE BEAT 3D 99,-
Future Wave....25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
MAGIX Live Act V2000....179,-
MAGIX Music Maker 3.0 99,-
MAGIX Music Maker Basic
DJ Dimitri....85,-
MAGIX Music Maker Basic
DJ Lenny....85,-
MAGIX Music Studio 3.0 99,-
MAGIX Music Studio deLuxe 199,-
MIDI Power....25,-
Skarbiec muzyka 25,-
Świat MP3 25,-
Techno power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

Płyty erotyczne:

ARCHIWA XXX 25,-
Fuckers Club 50,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Casino Monte Carlo 49,-
Double Tits vol.II 2xCD 45,-
Figlarne filmiki 1,2,3 każda po ..25,-
Girls & Cars (photo CD) 25,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Gry i zabawy erotyczne 25,-
Kiss XXX Collection 35,-
Manga Balanga 35,-
Manga Power 35,-
Manga XXX Coll. 35,-
Sex & sex 25,-
Sex 24 h 25,-
Sex 4 U 25,-
Sex 4 U 2 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po 25,-
Teresa O. Foxy Girls 1,2,3 każda po 35,-
Wet the sexy empire 99,-

nowa Sex oferta: tajne/poufne wysyłamy na życzenie.

Koszty przesyłki ZAWSZE 5 i PÓŁ zł.

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz.8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006, od godz 16.00 do 19.00 (071) 3460086
FAKSUJ: (071) 3537010 PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl
Sklep firmowy: Dom Handlowy KAMELEON, Wrocław, ul. Szewska 6/7, III piętro Biuro handlowe: Wrocław, ul. Kolista 4

EXE

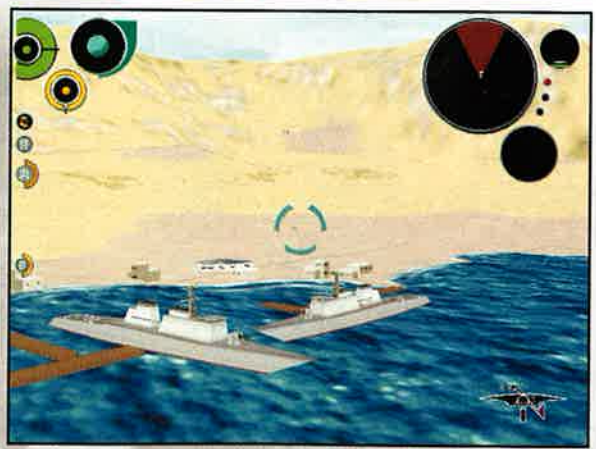
Flying Saucer

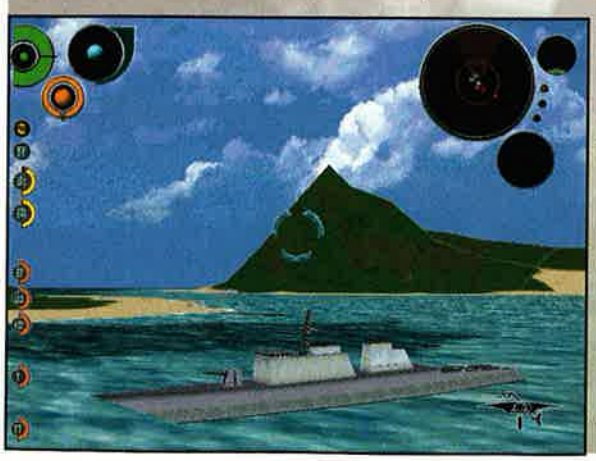
Latający Sosik

Płaskie obiekty latające znane pod kryptonimem UFO od lat pobudzają wyobraźnię twórców scenariuszy filmowych, efektów specjalnych, książek, naczelnych gazet typu „Skandale" oraz pomysłodawców gier komputerowych. Gracze wielokrotnie mieli okazję stanąć w nierówne potyczki z szarymi, zielonymi bądź mieniącymi się barwami tęczy istotami atakujących Ziemię, głównie popychanymi chęcią jej skolonizowania i podporządkowania sobie rasy ludzkiej. Na nasze (i być może szaraczków) szczęście, wyobrażenia takie zaliczyć można do tylko i wyłącznie służących rozrywce bajek, bawiących, straszących, pobudzających do działania i poszukiwań amatorów oraz zagorzałych fanów obcych cywilizacji.

JASPIN

Tytuł „Flying Saucer" nie pozostawia wiele wątpliwości co do głównej tematyki gry, która jak przystało na każdą poruszającą się w tematyce alienów produkcję, zawiera w sobie podstawowe elementy świadczące o występowaniu śladów Obcych. Przyjaciel głównego bohatera zginął na służbie, pełniąc obowiązki pilota, na dokładkę nieszczęśliwy osobnik doświadczył własnymi oczami klasycznego porwania swej dziewczyny przez tajemniczy błysk światła, za którym przeważnie stoi cicho szemrzący, naleśnikowaty statek z mutantami na pokładzie. Biedaczysko nie mogąc nic zrobić, po przeżytym szoku, postanowiło na własną rękę wybadać osobistą sprawę, co doprowadziło go w końcu do porwania skrzętnie przez wojsko schowanego statku Obcych (Area 51...), z pełnym wyposażeniem oraz nieziemskimi możliwościami.

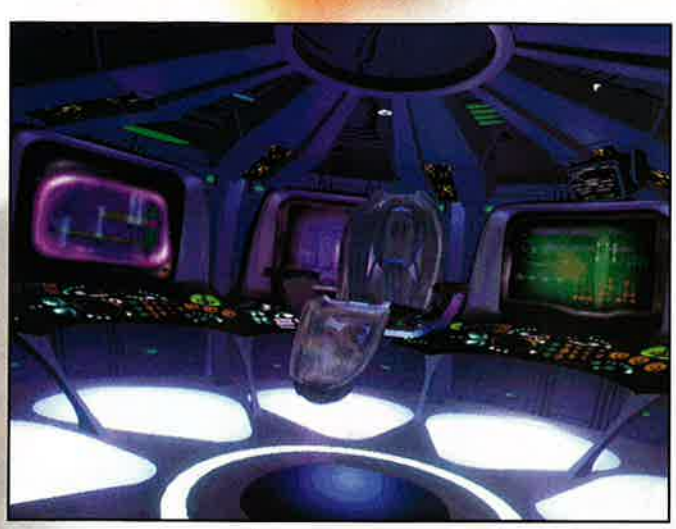




Tak zaczyna się przygoda gracza, który siadając za sterami futurystycznego pojazdu, ma niepowtarzalną okazję stanąć po drugiej stronie barykady i poczuć się jak szarak z wielkimi, czarnymi oczami dokonujący obdukcji na opornych, niechlujnych, zacofanych Ziemianach. Droga prowadząca do ukochanej znajomej prowadzi przez szereg misji niecierpliwie czekających na pozytywne zrealizowanie, uzależnione od pilotażowych, nawigacyjnych oraz celniczych zdolności kierującego statkiem. Symulator UFO znacznie odbiega od produkcji naśladujących kierowanie ziemskimi maszynami. Wytrawny pilot Messerschmita czy też zdobywca wszelkich medali w najlepszych symulatorach może mieć nie lada kłopoty z ujarzmieniem latającego talerza. Znaczące różnice pomiędzy sposobami przemieszczania się klasycznymi samolotami, odrzutowcami a sprasowaną puszką można skorygować, wybierając na pierwszy ogień polecane misje treningowe, które pozwolą na spokojne zapoznanie się z tajemnicami wcielania się w ufoka-pilota. Nabycie odpowiednich umiejętności można ukoronować wybraniem pierwszej, „poważnej" misji, która wrzuca nas w wir walki i ciska pod nogi kłody w postaci latających wokół naszego obiektu, namolnych niczym hiszpańskie muchy, wojskowych maszyn latających. W zależności od tego, jaki stopień trudności wybraliśmy na początku rozgrywki, umiejętności walczących z nami żołnierzy oraz ich skuteczność będzie odpowiednio zmieniona. Standardowo polecam na początek stopień Easy, który jest tak prosty (jeśli chodzi o walkę), że i stuletnia babulka może się poczuć niczym as podniebnych przestworzy. Niemowlęce umiejętności wojskowych pilotów ulegają drastycznemu zwiększeniu przy najwyższym stopniu trudności, przed wybraniem którego gracz powinien się poważnie zastanowić czy rzeczywiście ma ochotę na porażkę, która z pewnością nastąpi przy pierwszej próbie sforsowania misji. Uwzględnianie możliwości wyboru trudności jest dość miłym i przyjemnym dla graczy zwyczajem, który w przypadku Flying Saucer jest wręcz wskazany.

Krzyczące na pudełku logo 3DFx w żadnym stopniu mnie nie zaskoczyło, gdyż chyba już i w Kurdystanie wiedzą, że porządna giera nie wykorzystująca możliwości akceleratorów nie ma prawa przebić się do czołówki. Jednak wbrew wspomnianemu logosowi, grafika zdołała sprawić mi niemiłą niespodziankę, w związku z niedopracowaniem, niedoszlifowaniem oraz ubóstwem, jakim charakteryzują się oglądane zza kokpitu krajobrazy. Wybuchy różnego rodzaju niwelowanych po drodze obiektów skandalizująco pokazują piksele, natomiast sposób wykonania widoku z zewnętrznej kamery woła o pomstę do nieba na grafików, których umiejętności zatrzymały się na poziomie dziecięcia (bez obrazy dla dzieci).

Na szczęście podobna niespodzianka nie ma miejsca w przypadku doznań słuchowych, dających się rozróżnić na muzykę, efekty dźwiękowe oraz komunikaty pokładowe. Cała ta mieszanka dźwięków tworzy niesamowity klimat i nie pozostawia wątpliwości, iż gracz znajduje się właśnie w samym środku gorącej bijatyki, w której dodatkowo pełni rolę tarczy, na szczęście zdolnej do całkiem niezłej obrony. Bowiem arsenał, jakim dysponuje statek oraz jego możliwości znacznie przekraczają wyobrażenia o klasycznych karabinkach, rakietach i innych ziemskich elementach obronnych. Talerz dysponuje niewyczerpanym źródłem zasilania dla laserów i takim samym zapasem plazmy. Ponadto umożliwia wykorzystanie wiązek grawitacyjnych, pasożytów energetycznych (!?), osłon, urządzeń maskujących, sobowtórów oraz obiecująco i nieco znajomo brzmiących zakrzywiaczy czasu. Te imponujące zabawki, jeśli tylko gracz będzie miał chęć i ochotę poszukać, znajdą się na pokładzie, czyniąc z pozornie bezbronnego naleśnika Niezidentyfikowany Obiekt Latający z prawdziwego zdarzenia. Słowem - nudy raczej się nie doświadczy, a na ziewanie podczas przemieszczania się z jednego punktu docelowego do drugiego nie będzie czasu. Niszczenie odpowiednich celów, porywanie ludzi, obcych, obiektów, odszukiwanie różnych miejsc, poruszanie się nie tylko w przestrzeni ograniczonej atmosferą ziemską, ale i również wzbijanie się w kosmiczne przestworza, zabawa na innych planetach - to tylko niektóre atrakcje czyhające na ziemianina stojącego za sterami UFO.



Do zbioru wad, oprócz „skopanej" grafiki, zaliczyć można brak automatycznego save'owania po pozytywnym ukończeniu danej misji, duże kłopoty z uruchomieniem gry na Voodoo 2 oraz brak gry sieciowej, która podobnież jak i porządnie wykonana grafika jest stałym i nieodłącznym elementem wszelkiego rodzaju porządnych gier z końca XX wieku. Jednak ze względu na (m.in.) niską cenę (przynajmniej jeśli chodzi o nasze „portfelowe" możliwości), można potraktować Flying Saucer jako wartą zakupu pozycję, która z pewnością dostarczy wiele zabawy, podkreślonej jeśli nie wspaniałym wyglądem, to nieziemską grywalnością. Niektóre animkowate scenki przerywnikowe, przypominające zachodnie dobranocki, niedociągnięcia graficzne oraz inne

wady nieco bledną przy ogromnej dawce rozrywki, oryginalności oraz ciekawym pomyśle, jaki niesie ze sobą giera. Nic tak dobrze nie rozrywa jak potraktowanie laserem kilku wojskowych bombowców i bezszelestne, błyskawiczne zniknięcie na tle błękitu nieba, a takich doświadczeń we Flying Saucer jest co niemiara... ■

Plusy:
- muzyka
- grywalność
- dopracowany pomysł
- ciekawe misje
- niska cena

Minusy:
- grafika!
- brak automatycznego save'a
- brak multiplaya
- niektóre animki

Ocena: 7

INFO

Producent: Software 2000/Postlinear Entertainment

Wymagania: P 166, Win95, 32MB RAM, CDx8, SVGA

Dystrybutor: TopWare tel.(012) 3212

Internet: http://www.topware.pl

Freddy

Koszmar... z ulicy Wiązów?

Wydawało się, że dwuwymiarowe platformery skończyły się wraz z wkroczeniem na arenę dopalaczy grafiki i pełnego 3D. Kilka gier, które pojawiło się niemal jednocześnie było namacalnym dowodem tej nowej tendencji. Pandemonium 2, Croc: Legends of the Gobbos, Gex: Enter the Gecko, nieco wcześniej Sonic, stały się błyskawicznie hitami i przyniosły krociowe zyski producentom. Wszystko wskazywało na to, że giery w stylu Super Frog odejdą w zapomnienie, jak AT lub 386, a niedobitki fanów przerzucą się na gry planszowe, ewentualnie - kostkę Rubika.

CZARNY IWAN

Tak się jednak nie stało, a do naszych domowych blaszaków znowu zawitały płaskie jak stół, ale szalenie grywalne platformówki. Jazz Jack Rabbit 1-2, Heart of Darkness czy edukacyjny Rayman, to kilka tytułów, które bardzo podobają się publiczności. Nie można oczywiście pominąć niesamowitego Abe'a, który jest, zdaje się, szczytowym osiągnięciem grafiki dwuwymiarowej. Właściwie silny „nurt" klasycznych platformerów przypomina mi wielki come back filmów animowanych (choćby Mrówka Z czy Książę Egiptu ze stajni DreamWorks), na które ludzie walą tłumami, a o bilety biją się jak o parówki za „peerelu". Na fali powodzenia, również u nas - w Polsce - powstała nowa „platforma". Na swój sposób nawet cyfrowa, tyle że nie trzeba płacić abonamentu i liczba programów jest jakby skromniejsza.

Freddy nie jest niestety adaptacją pamiętnika owego osobnika i mimo pozytywnego skojarzenia z niejakim Krugerem zamieszkałym ostatnio przy ulicy Wiązów, nie ujrzycie w tej grze nawet kropelki krwi. Freddy to całkiem miły dzieciak, gdzieś około dziewiątego roku życia, który wciąż się nudzi... ale po kolei.

Pewnego słonecznego popołudnia Freddy zabrał nowiutką procę, garść kulek z łożysk tocznych oraz kilka innych pożytecznych gadgetów i pobiegł do parku. Chodził to tu, to tam (wiecie, jak ten Lisek:)) i szukał odpowiedniego celu dla swej nowej procy i gładkich, stalowych kulek. Może ta starowinka w okularach? A może wiewiórka lub gołąbek? No nie! Mama mówiła, abym nie strzelał w nic żywego! O! Puszka będzie dobra! Pozbierał puszki i ustawił je równiutko na gałęzi. Potem zaczął rzucać do góry, strzelając jednocześnie co sił w gumie. Jedna kulka ominęła puszkę i poleciała znacznie wyżej od braci. Pech chciał, że na jej drodze znalazło się UFO!

Nie wdając się dalej w szczegóły, powiem wam tylko, że zielony ufoludek wyposażony w parę antenek bardzo się zirytował, kiedy jego pojazd nagle zleciał z nieba i wbił się w trawnik. Zielony wylazł ze spodka, złapał się pod boki, chwycił za kosmiczną spluwę i palnął z niej we Freddy'ego. Zapewne spodziewacie się teraz, że malcowi urwało głowę albo, lepiej - nogę, żeby mógł sobie powrzeszczeć? Nic z tego, Freddy nagle zauważył, że trawa robi się niebezpiecznie wysoka, a mrówki wielkie jak słonie. Freddy jeszcze się nie zorientował, ale my już wiemy, że nie jest teraz większy od Tomcia Palucha.

Tak właśnie zaczyna się jego przygoda i naszą gehenna. Celem Freddy'ego jest dotarcie do trzynastego poziomu, gdzie spotka Kosmitę i zamiast załatwić bydlaka, pomoże mu naprawić

statek kosmiczny. Wdzięczny ufolud ponownie napromieniuje Freddy'ego, aż malec napuchnie i odzyska dawną postać. Zanim jednak to nastąpi, będziemy zmuszeni pokonać masę wrogów, przedostać się przez niebezpieczne przepaście, wąski i strome ścieżki. Oprócz niesamowitej koordynacji ruchowej waszego nadgarstka, ważne są również umiejętności snajperskie. Mały Freddy może bowiem strzelać za pomocą znalezionej broni (np. procy) i w ten sposób pokonać licznych i namolnych wrogów. Tychże jest cała masa.

Spotkacie osy, pająki, żuczki i tym podobne stworzonka. Niektóre owady po prostu łażą w kółko, inne wciąż atakują Freddy'ego i nie można od nich uciec. Jest to bardzo groźna sytuacja, bo za każdym razem, gdy robaczek dotknie malca, tenże traci kilka punktów energii. Jeżeli nie chcecie, żeby zamienił się w aniołka, najlepiej kopnąć owada. Można także poszukać gwiazdki lub batonika. Ten drugi dodaje energii, natomiast gwiazdka stanowi pełną ochronę przed atakami, tyle że jej działanie jest ograniczone czasowo. Ukończenie levelu możliwe jest wówczas, gdy Freddy zbierze określoną ilość płyt kompaktowych, których licznik znajduje się po prawej stronie.

Lokacje, po których porusza się Freddy nie są szczególnie atrakcyjne wizualnie. W tle znajduje się zazwyczaj powtarzalny, mało ciekawy wzór, który swoją monotonią szybko męczy oczy. Nasz bohater porusza się po zróżnicowanych półkach, niekiedy wspina się po linie lub pojeździ windą. Bardzo słabo rozwiązano sposób obserwacji. Freddy skacząc z półki na półkę bardzo często nie widzi, gdzie ma skoczyć. Platforma znajduje się po prostu poza kadrem, co zmusza gracza do skoku na „chybił trafił". Rozumiem, że to gra platformowa, wymagająca zręczności i refleksu, ale gracz powinien mieć przynajmniej szansę na właściwy ruch, a w tym wypadku jej nie ma. Jest to największe zastrzeżenie, które precyzuje się w trakcie gry. Nawet gdybym jednak o tym zapomniał, to i tak zabawa z Freddym jest średnio emocjonująca. Ta gierka po prostu nie dorównuje takim tytułom, jak wspomniane na wstępie. Za mało w niej zagadek logicznych i łamigłówek, nie wciąga i nie frapuje w trakcie gry. Dodając do tego przeciętną prezentację - słabą stronę graficzną - nie jest zbyt dobrze.

Na pociechę i otarcie łez rzućcie okiem na cenę tego cudu. 39.95 to niedużo. Końcową ocenę podnosi więc niska cena Freddy'ego. Cóż, Freddy raczej nie zostanie waszym pupilem. Osobiście nie zdecydowałem się na przyjaźń z tym gościem. Jeśli czujecie się naprawdę bardzo samotni...

Plusy:
- cena

Minusy:
- za mały kąt kamery (nie widać, gdzie się spada)
- mała komplikacja gry - za mało zagadek
- przeciętna muzyczka
- słaba grafika

Ocena: 4

INFO

Producent: Maria

Wymagania: PC 486/DX2-66 MHz, 16 MB RAM, Win 95, 98, NT

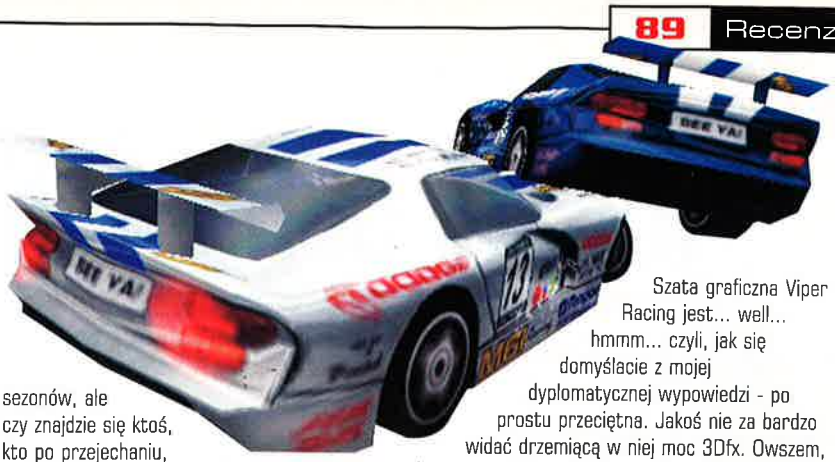
Dystrybutor: Maria, tel. 0195-412-739

Internet: http://www.maria.com.pl

Viper racing

Amerykański symbol

Dodge... jeden z żywych symboli kraju zwanego USA. Dla niektórych Amerykanów jest to wręcz symbol numer 3 (pierwszym jest orzeł z łysą pałą, a drugim rozporek Clintona). Piszę o tym nie bez przypadku, ponieważ głównym bohaterem Viper Racing jest właśnie Dodge Viper GTS-R.



U dołu: Grafiką Viper na kolana nie rzuca.

ELD

Dawno już nic nie przyniosło mi tak wielkiego rozczarowania jak Viper Racing. W zapowiedziach producentów wszystko było piękne i rajdowe. Tymczasem wyszło z tego coś poniżej przeciętnej. No cóż, taki jest ten sport. Każda zapowiedź producentów musi zawierać slogany pokroju „wspaniały" czy "cudowny". Szanse na tó, że się sprawdzą są mniej więcej takie same jak na to, iż w tegoroczną Wielkanoc we Wrocławiu będzie leżała metrowa warstwa śniegu. Wracając jednak do myśli przewodniej tej recenzji, pierwsze rozczarowanie spotkało mnie w panelu opcji. Do wyboru mamy zaledwie dwa warianty: Quick Race albo Career. Dochodzi do tego co prawda multiplayer, ale mimo wszystko to chyba za mało, prawda? W Quick Race możemy się pościgać na ośmiu torach w tradycyjnym wyścigu, czasówce bądź trybie "ghost car". Właśnie owe "ghost car" to jedna z nielicznych niespodzianek in plus Viper Racing. Polega to mniej więcej na tym, że po rozpoczęciu każdego nowego okrążenia, pokazuje nam się nasz "duch" z poprzedniego kółka. Niezłe. Dzięki temu przynajmniej wiemy, o ile się polepszamy lub pogarszamy. Niemniej jednak to, co oferuje nam Quick Race to raczej nic ciekawego. Jest jeszcze co prawda malowanie naszej bryki, ale o tym napiszę później.

Przejdźmy zatem do wariantu Career. Co my tu mamy? Trzy stopnie trudności (każdy po ZALEDWIE trzy trasy!) i nieskończoną ilość sezonów do przejechania. Rany, jakie to badziewne! Jak oglądanie po raz sto tysięczny tego samego odcinka Laboratorium Dextera. Pytam się: jakim cudem cały sezon może składać się tylko z TRZECH (niesłownie: 3) wyścigów? Człowiek nawet jeszcze dobrze klawisza accelerate nie rozgrzeje, a tu już jest koniec sezonu. Co prawda, tak jak wspomniałem, można jeździć dowolną liczbę sezonów, ale czy znajdzie się ktoś, kto po przejechaniu, powiedzmy, czwarty raz tego samego toru nie rzuci klawiaturą o podłogę? (Szefie, opuść rękę. Członkowie redakcji oraz ich rodziny nie mogą odpowiadać na tak czysto teoretyczne pytania ;).)

DEMO NA CD 1/99 CD-ACTION

Plusy:
- malowanie bryki
- "ghost car"

Minusy:
- skandalicznie mało tras
- grafika
- dźwięk
- realizm

Ocena: 5

Sprawy troszkę przyjemniejsze. Za każdy wyścig dostajemy szmal, oczywiście ilość zależy od jakości, czyli zajętego miejsca. Kapustę wydajemy na ulepszanie naszej bryki. Możemy fundnąć sobie lepszy silnik, opony, skrzynię biegów, mocniejszą karoserię etc. Wszystko po to, aby nasz kochany Dodge wyciągał jeszcze więcej, szybciej przyspieszał, lepiej trzymał się nawierzchni i bla, bla, bla... O tym wie dobrze każdy. Zarówno Quick Race, jak i Career zawierają bardzo rajdową opcję Paint. Można w niej ni mniej, ni więcej tylko pomalować naszą ścigałkę. Muszę się przyznać, że spędziłem na malowaniu swojego Dodge coś około półtorej godziny. Można go pomalować w dowolny sposób. Kto lubi graffiti, może użyć do malowania cały arsenał sprayu. Komu podoba się obklejone Subaru Holka, może też swojego Dodge obkleić cyferkami, naklejkami sponsorów lub naklejkami z zestawu "funny". Do wyboru, do koloru. Zabawa pierwszorzędna, o niebo lepsza od samej gry.

Szata graficzna Viper Racing jest... well... hmmm... czyli, jak się domyślacie z mojej dyplomatycznej wypowiedzi - po prostu przeciętna. Jakoś nie za bardzo widać drzemiącą w niej moc 3Dfx. Owszem, gorszą od Viper Racing grafikę miałem nieprzyjemność wiele razy oglądać, ale równie często widzialem już lepiej odwaloną robotę. Samochody są kanciaste niczym budynek wrocławskiego Poltegoru, wokół torów bieda z nędzą piszczą i chyba najlepiej na tym tle wypada dość przyzwoite niebo. Chętnych do przekonania się o tym odsyłam do Cover CD numeru styczniowego. Z dźwiękiem jest jeszcze gorzej. Najbardziej nie mogę przeboleć tego, że kiedy odpuszcza się gaz, to silnik zwyczajnie milknie. Cisza. Zresztą nawet kiedy go słychać, to przypomina on chodzącą na pełnych obrotach snopowiązałkę. Takie jednostajne buczenie. O dźwięku klaksonu i pisku opon nie będę się rozpisywał, bo kojarzy mi się wyłącznie z muczeniem krowy i tarciem paznokciami o szybę.

Realizm Viper Racing, czyli samo prowadzenie Dodge jest również z lekka przegięte. Rzuca nim niczym piłeczką pingpongową po stole. Póki jedziemy w miarę prosto, to jest oki, ale wystarczy, że trochę skręcimy, a przeważnie lądujemy na zielonej trawce. Podobnie jest z wejściem bokiem w zakręt. Możemy to zrobić, ale na wyjście z takiego czegoś szanse są iluzoryczne. Nasz poczciwy Dodge, oczywiście, ulega różnym uszkodzeniom podczas jazdy. Cały pic w tym, że czasami nie są one adekwatne do siły uderzenia i strony, z której uderzyliśmy. Ot, taki mały buraczek na koniec.

Kończmy zatem naszą przygodę z amerykańskim symbolem. Jak by tu ją podsumować? Można pograć, ale w zasadzie Viper Racing bardzo szybko się nudzi. Autorzy zafundowali nam kilka buraków, obok których nie można przejść obojętnie. Szczególnie bolesna jest ta mała ilość tras. Może kilka lat temu jakoś dałoby się to przełknąć, ale dzisiaj... Adios Viper Racing! ■

INFO

CD-ACTION

Producent: SIERRA SPORTS

Wymagania: P133, 32 RAM, WIN 95, CDx2, karta muzyczna

Dystrybutor: Cendant

Internet: http://www.sierra.com

Śmiej się pan z tego...

...czyli teksty niepoważne - ale śmieszne

I jak zawsze witamy w naszym kąciku z przymrużeniem oka, gdzie zamieszczamy teksty wyszperane w zakamarkach sieci i nadesłane przez czytelników CDA (znasz jakieś fajne dowcipy i/lub śmieszne historie - albo nawet sam takie tworzysz - podziel się z nami!). Podkreślamy, że zawarte tu opinie i poglądy NIE są oficjalnym stanowiskiem CDA, zaś zawarte teksty nie mają dyskredytować, obrażać, znieważać etc. żadnej realnie istniejącej firmy czy osoby. (To zdanie było skierowane do osób i firm pozbawionych poczucia humoru, tj. umiejętności śmiania się nie tylko z innych - ale i z siebie...) Dziś jest może mniej niż zwykle o komputerach... ale nadal jest zabawnie (taką przynajmniej mamy nadzieję) ;).

Oto, jak polują na słonie różni ludzie:

MATEMATYK
Jedzie do Afryki, odrzuca wszystko co nie jest słoniem i łapie jedną z pozostałych rzeczy.

DOŚWIADCZONY MATEMATYK
Najpierw przeprowadza dowód istnienia co najmniej jednego słonia, a potem postępuje tak jak MATEMATYK.

PROFESOR MATEMATYKI
Przeprowadza dowód istnienia co najmniej jednego słonia, a jego złapanie pozostawi jako temat pracy magisterskiej dla swoich studentów.

PROGRAMISTA
Wykona następujący algorytm:

```
GOTO Afryka, Przylądek Dobrej
Nadziei
REPEAT
 złapany:=łap_zwierze;
 if złapany<>słon then begin
krok_na_zachod;
if brzeg then begin
krok_na_polnoc;
GOTO zachodni brzeg
end;
 end
UNTIL złapany=słon;
```

DOŚWIADCZONY PROGRAMISTA
Przed wykonaniem tego programu umieści w Kairze jednego słonia, aby algorytm kiedyś się zakończył.

PROGRAMISTA ASSEMBLEROWY
Wykona ten sam algorytm, ale na czworakach.

INŻYNIER
Łapie losowo napotkane zwierzę i uznaje je za słonia, jeśli waży tyle co którykolwiek ze znanych słoni (z dokładnością do 15%).

EKONOMISTA
Nie łapie słoni: uważa, że słoń złapie się sam, o ile tylko dobrze się mu zapłaci.

KONSULTANCI
Nigdy w życiu na nic nie polowali i nie będą polować, ale za to oferują swe usługi jako doradcy dla polujących.

POLITYK
Także nie łapie słoni, ale podzieli się słoniami, które złapałeś, z ludźmi, którzy na niego głosowali.

PRAWNIK
Nie łapie słoni, tylko dyskutuje z innymi PRAWNIKAMI, do kogo należą pozostawione przez słonie kupki.

SPECJALISTA OD PRAWA DO PROGRAMÓW
Zwykle ogłaszają, że całe stado należy do nich, jako dowód przedstawiając szczególny wygląd i zapach jednej z kupek.

NACZELNY DYREKTOR
Organizuje szeroko zakrojoną politykę słoniolówstwa bazując na założeniu, że słoń to rodzaj szarej polnej myszy o dużo grubszym głosie.

INSPEKTORZY UBEZPIECZENIOWI
Nie interesują się słoniami, ale podąży za innymi myśliwymi gromadząc dowody, że ich samochody były załadowane niezgodnie z przepisami.

HANDLOWIEC
Nie łapie słoni, ale zajmuje się uzgadnianiem kontraktów na dostawę słoni na dwa dni przed otwarciem sezonu polowań.

SPRZEDAWCA OPROGRAMOWANIA
Łapie pierwsze napotkane zwierzę, wysyła do klienta i wystawia rachunek za słonia.

SPRZEDAWCA SPRZĘTU (komputerowego)
Łapie króliki, maluje na szaro i sprzedaje słonie w wersji desktop.

Techniczny słownik nazw urządzeń mechanicznych. Zatwierdzone do użytku szkolnego.

MŁOTEK - ręczny impulsownik kinetyczny z naprowadzaniem trzonkowym.
ŁOPATA - ręczna koparka z impulsowym napędem nożnym i dźwigniowym sterowaniem manualnym.

ŚRUBOKRĘT - manualny, kinetyczno-mechaniczny sterownik momentu pędu ruchu obrotowo-posuwisto-zwrotnego urządzeń spiralnych.
IMADŁO - śrubowa prasa mechaniczna sterowana ruchem posuwowo-zwrotnym.
PIŁA - ząbkowy przyrząd tnący napędzany ruchem zmiennoposuwowym o uchwycie ramowym.
OBCĄŻKI - wielozadaniowy impulsownik kinetyczny o długich czasokresach pracy, wykorzystujący efekt dźwigni dwustronnej o napędzie manualnym.

GWÓŹDŹ - klinowy z napędem impulsowym, oraz łbowym przekaźnikiem energii kinetycznej, trzonkowy szczepiacz materii, wykorzystujący zjawisko zwiększania wsp. tarcia statycznego w stosunku do wsp. tarcia kinetycznego.

Witamy na pokładzie najnowszego, w pełni skomputeryzowanego samolotu Baining 797. Za wasze bezpieczeństwo odpowiada w 100% niezawodny pilot automatycz... automatycz... automatycz...

REGUŁY OGÓLNE

REGUŁA REGUŁ
Każdy może ustalić nową REGUŁĘ.

REGUŁA OBSERWATORA
Bardzo dużo można zauważyć, gdy się patrzy.

REGUŁA NIEMOŻLIWOŚCI
Nie osiągnęlibyśmy nigdy niczego, gdybyśmy założyli, że najpierw trzeba usunąć wszystkie przeszkody. Jeżeli czegoś nie można zrobić, to należy poprosić o to kogoś, kto zwyczajnie nie wie, że to nie jest możliwe.

REMEDIUM NA PRAWA MURPHY'EGO
Jeśli coś się wydarza, to znaczy, że jest to możliwe. Zatem: w walce między Tobą a światem, stań po stronie świata.

REGUŁA DOKŁADNOŚCI
W poszukiwaniu rozwiązania problemu najbardziej pomocna jest znajomość odpowiedzi.

REGUŁA MARTWEGO PRZEDMIOTU
Każdy przedmiot, niezależnie od położenia, konfiguracji, budowy i przeznaczenia, może w dowolnej chwili zadziałać w zupełnie nieoczekiwany sposób z przyczyn, które są albo całkowicie niejasne, albo zupełnie tajemnicze.

PRAWO CHEOPSA (REGUŁA PLANOWANIA)
Nic nigdy nie zostało zbudowane w zaplanowanym czasie lub zgodnie z kosztorysem.

PRAWO SELEKTYWNEJ GRAWITACJI
Przedmiot upuszczony spada tam, gdzie może swym upadkiem wyrządzić najwięcej szkody. Prawdopodobieństwo upuszczenia i uszkodzenia cennego przedmiotu jest wprost proporcjonalne do jego wartości.

UOGÓLNIONE PRAWO GÓRY LODOWEJ
7/8 każdego problemu pozostaje niewidoczne, aż do momentu kolizji z nim.

PIĄTA PRAKTYCZNA ZASADA HORNERA (REGUŁA AMORTYZACJI)
Doświadczenie jest wprost proporcjonalne do stopnia zniszczenia sprzętu.

REGUŁY ANALIZY I SYNTEZY
Po rozłożeniu i złożeniu skomplikowanego mechanizmu zawsze pozostanie trochę części, a mechanizm prawdopodobnie zadziała.

Rozmiary skaleczenia żyletką podczas golenia SĄ wprost proporcjonalne do doniosłości wydarzenia, które jest tego powodem.

Druga kolejka posuwa się szybciej.

Wyścigi nie zawsze wygrywają najszybsi, a bitwy najsilniejsi - ale tak należy obstawiać.

W większości przypadków łatwiej jest się w coś wplątać, niż potem z tego wyplątać.

Nie istnieje taki problem - bez względu na to, jak byłby skomplikowany - który po bliższym się z nim zapoznaniem nie okazałby się jeszcze bardziej skomplikowany.

TWIERDZENIE STOCKMAYERA
Teza 1: Jeśli problem wydaje się łatwy, to jest trudny.
Teza 2: Jeśli problem wydaje się trudny, to jego rozwiązanie jest prawie niemożliwe.

PRAWA PUDDERA
1. Wszystko, co zaczyna się dobrze, kończy się źle.
2. Wszystko, co zaczyna się źle, kończy się jeszcze gorzej.

REGUŁA WESTHEIMERA
Aby oszacować czas niezbędny do rozwiązania danego zadania, należy określić czas potrzebny na rozwiązanie zadania, podwoić go i zmienić jednostkę miary czasu na bezpośrednio wyższą - tak więc na godzinne zadanie należy przeznaczyć dwa dni.

PRAWO PARKINSONA
Im więcej mamy czasu na wykonanie konkretnej pracy, tym więcej czasu praca ta zabierze.

PRAWO PETERA
W hierarchii każdy pracownik stara się wznieść na swój szczebel niekompetencji. Stąd też z biegiem czasu każde stanowisko zostanie objęte przez pracownika, który nie ma kompetencji do wykonywania swoich obowiązków; prace zaś wykonują ci, którzy swojego szczebla niekompetencji jeszcze nie osiągnęli.

PRAWO RUDINA

W sytuacji kryzysowej, kiedy trzeba wybierać między różnymi alternatywami, większość ludzi wybierze rozwiązanie najgorsze. Ew. wybierze prawidłowe rozwiązanie, ale dopiero po wcześniejszym wyborze wszystkich innych możliwych rozwiązań.

PRAWO FINAGLESA
Jeśli jakaś praca została od początku źle zrobiona, wszelkie usiłowania jej poprawienia jeszcze ją pogorszą.

PRAWO GUMPERTONA
Prawdopodobieństwo osiągnięcia pożądanego wyniku jest odwrotnie proporcjonalne do stopnia pożądania tego wyniku.

PRAWO WEBSTERA
Każda sprawa ma dwie strony - z wyjątkiem sytuacji, gdy rozważający jest osobiście zaangażowany: w takim przypadku istnieje tylko jedna strona.

PRAWO CORPPSA
Ilość wykonanej pracy jest odwrotnie proporcjonalna do czasu spędzonego w biurze.

PRAWO CAREYA
Każda organizacja - jeśli temu nie przeciwdziałać - dąży do pogrążenia się w chaosie.

PRAWO ROBINSONA
W biurokracji awansuje się za działalność, nie za wyniki.

PRAWO MATTHEWSA
Ci, którzy już mają - dostaną najwięcej.

REGUŁA PRZEŁOŻONEGO
Nie ma żądań niemożliwych do wykonania dla kogoś, kto nie musi tych żądań wykonywać.

REGUŁA MiMara
Im bliżej jesteś ukończenia długiej przygodówki, tym większe prawdopodobieństwo, że ktoś niepowołany każe ci wyłączyć komputer.

PRAWDY PROGRAMISTÓW

1. Prawa Weilera obsługi i konserwacji oprogramowania.
- Każdy działający program jest przestarzały.
- Każdy program po każdym uruchomieniu drożej kosztuje i zabiera więcej czasu.
- Jeżeli program jest użyteczny, to będzie musiał być zmieniany.
- Pełne dokumentacje mają tylko programy bezużyteczne.
- Każdy program rozszerzy się tak, aby zająć całą dostępną pamięć.
- Wartość programu jest odwrotnie proporcjonalna do jakości wyników jego pracy.
- Złożoność programu rośnie do momentu przekroczenia zdolności programisty ten program konserwującego.

2. Dodanie urządzenia przyśpieszającego do starego oprogramowania spowolni działanie tego oprogramowania.

Zalecenia Komisji d/s Czystości Języka Polskiego

W trosce o czystość języka polskiego Komisja zaleca zastępowanie obco brzmiących nazw produktów, towarów, usług, terminów technicznych, nazwisk, itp. odpowiednikami w języku polskim. W nawiasach kwadratowych oryginalna wymowa dla osób nie znających języków obcych.

Oto przykładowe rozwiązania, zalecane przez Komisję:

Nazwa obca	Wymowa	Zalecany odpowiednik
Mr. Proper	[mister proper]	Pan Właściwy
Mr. Muscle	[mister masyl]	Pan Muskuł
Cool Water	[kulloter]	Chłodna Woda
Microsoft	[majkrosoft]	Malymiękki
Arnold Schwarzenegger	[arnold szlorceneger]	Arnold Czarnomurzyński
Mouse	[maus]	manipulator stolokulotoczny
Joystick	[dżojstik]	manipulator uchylnostycznozwrotny
UB40	[ju bi forty]	Będziesz Czterdziesty
U2	[ju tu]	Ty Też
The Doors	[de dors]	Dźwierza
Volkswagen	[folcwagen]	Ludowowysamochód
BonAqua	[bonakla]	DobraWoda
Leasing	[lizing]	dzierżawing
Colgate	[kulgejt]	Chłodne Wrota
Kentucky Fried Chicken	[kentaki frajd cziken]	Kurczak Pieczony po Kentucku
Lady Speed Stick	[lejdi spidstik]	Pani Szybka Laska
Johnson's baby	[dżonsons bejbi]	Dzieciątko Jankowskiego
Chanson d'eau	[szansą do]	Pieśń Wody
Always Classic	[ollejs klasik]	Zawsze Klasyczne
George Bush	[dżordż busz]	Jerzy Krzak
Helmut Kohl	[helmut kol]	Helmut Kapusta

Aneks:
A przy okazji kilka rdzennie polskich odpowiedników tych paskudnych komputerowych terminów, zaśmiecających nam język polski (część z nich była ongiś SERIO rozważana w tej roli - niech to starczy za wszelki komentarz). Na szczęście czytelnicy śp. Komputera wyśmiali te pomysły, przysyłając swoje tak absurdalne propozycje, że dyskusja umarła w homeryckim śmiechu całej komputerowej braci...

Joystik - drążkowy wpływacz na położenie obiektu;
Joystick - orczyk (ta propozycja była serio. Nieważne, że to tak naprawdę francuskie słowo - zawszeć to lepsze od angielskiego?)
Interface - sprzęg (to serio)
Interface - międzymordzie
Dyskietka - płaskokrążek informacjonośny
Cdek - płaskokrążek luminoferyczny informacjonośny
Cartridge - magazynek, wsuwka, pakiet (wszystkie serio)
Hub - łącznik (?! - j/w)
Linker - scalacz (j/w)
Komputer - liczyk (Serio! - czyżby pozazdroszczono Czechom z „pocitacem" albo Francuzom, którzy mają „ordinateur"?)
Konsole - grajki (to może playery? ;)) - też serio.
HDD - twardyski - j/w

Inne oblicza NAUKI

• pojęcie czasoprzestrzeni
... będziesz kopał stąd do wieczora.

• teoria względności
...wsadzę ci palec do oka - ty masz palec w oku i ja mam palec w oku - ale to nie to samo.

• teoria względności z innej beczki
...od stycznia do marca są 2 miesiące, ale od marca do stycznia - 10 miesięcy.

• prawo Pascala
...im więcej piwa chlejesz, tym bardziej chce ci się sikać.

• prawo Ohma
...opór maleje proporcjonalnie do wypitego C2-H5-OH.

Powiedz jaki masz procesor, a powiem ci kim jesteś

286	- beznajdziejny anemik
386	- anemik podczas leczenia
486	- przyjaciel anemika
P-60 do P-100	- normalny to ty nie jesteś
P-120 do P-200	- masz refleks szachisty
P-233 do P-300	- masz kasę - ale nie za dużo
P-333 i wyżej	- jeśli potrafisz ubrać się i rozebrać z powrotem w czasie, w jakim B.G. zarabia 1 centa, to musisz mieć ten procesor!

Nadesłał Wesoły Mietek „Adolf" Rogala, Poznań

Jak dobrze znasz komputer (test w skali 10-stopniowej)

Najpierw otworzyć karton... zaraz, zaraz! Jak to było dalej? - 1 pkt.

Komputer podłączony... Gdzie jest klawisz POWER? - 2 pkt.

„Press any key to continue" - gdzie jest ten klawisz?! Lepiej wyłączę zanim coś zepsuję! - 3 pkt.

Już potrafię uruchomić Sapera spod W'95. Ale o co w tym chodzi?! - 4 pkt.

Używam edytora tekstu. Jak to wydrukować? - 5 pkt.

Już wiem co robi komenda format c:. Nic przyjemnego! - 6 pkt.

Umiem zainstalować procesor! - 7 pkt.

Łamanie zabezpieczeń gier - eee, w kółko to samo... - 8 pkt.

Stworzyłem Starcrafta, Quake 2, Diablo - strasznie nudna praca. - 9 pkt.

Gdzieś tu miałem adres konta Billa Gatesa. Jeszcze parę minut i będę ustawiony na całe życie! - 10 pkt.

Nadesłał Wesoły Mietek „Adolf" Rogala, Poznań

Ring - Solucja

Słowem wstępu. Ring jest grą przygodową złożoną z czterech oddzielnych przygód, które możesz rozgrywać w dowolnym momencie, więc jeżeli w jednej utkniesz w jakimś miejscu, pograj sobie w inną, a do tamtej wróć później. Jednakże wszystkie przygody mają znaczenie dla całej historii w ogólności.

KRZAT.

1. Przygoda z Alberichem

Po obiecującej rozmowie z Krasnoludem rozejrzyj się za wejściem (po prawej stronie) i podreptaj tam. Jak już będziesz w środku zajrzyj do słoja (znajdziesz w nim zaczarowaną żabcię - Magic Frog), następnie rozejrzyj się po pomieszczeniu, na ścianie zauważysz tabliczkę (Title). Krasnolud powie Ci, że jest to jego szczęśliwa tabliczka - wyżyj się brutalnie (Brutality) na nim, a tabliczka będzie twoja.

Jeszcze raz wejdź do środka, znajdziesz tam piramidkę Łzy Loge'a (Loge's tears).

Nadszedł czas na pierwszą przejażdżkę motocyklem, więc otwórz panel i daj minerał śmiesznemu stworkowi. Przejedź całą drogę w dół, na końcu drogi zawróć i jedź cały czas prosto, dopóki nie znajdziesz się w jaskini. W tejże jaskini musisz stanąć frontem do panelu kontrolnego komputera.

Po uruchomieniu tego panelu pojawi się następny - wirtualny. Szybko zauważysz, że kawałka brakuje, masz go w inwentarzu - to szczęśliwa tabliczka.

Teraz popatrz na wizerunek liczb, od 1 do 5 oraz klocka z ich właściwą sekwencją.

Komputer już się uruchomił, więc możesz nacisnąć inny przycisk - coś się pojawi, ale tylko na sekundę, więc potraktuj brutalnie lewą stronę panelu sterowania, pojawi się trójwymiarowa mapa całych kopalni.

Jak na razie, będziesz mógł przesunąć tylko Jedynkę (część kanału), więc ją przesuń, abyś mógł zwiedzić okrągłą komnatę poniżej głównego poziomu kopalni.

Opuść panel sterowania i obróć go, pod panelem znajduje się tunel, do którego musisz się zmieścić. Na jego końcu znajdują się drzwi, które trzeba przebudować, np. tak:

W nowym pomieszczeniu możesz znaleźć hełm od skafandra nurkowego, w lewym sekretarzyku znajdziesz wielkie jajo oraz materię antygrawitacji, a jeśli otworzysz prawą celę, to kogoś w niej spotkasz.

Wróć do pomieszczenia z panelem kontrolnym i jeszcze raz użyj wirtualnej mapy kopalni. Cofnij Jedynkę na swoje miejsce, a Dwójkę podciągnij do góry - teraz górna komnata będzie zalana. Po wyjściu z panelu sterowania pociągnij za prawą dźwignię (opuści się twój naddźwiękowy rower). Jedź na nim z powrotem tak długo, aż dojedziesz na sam koniec torów.

Zostaw swój rower i spójrz na znajdujące się tam dwa panele, jeden po prawej, drugi po twojej lewej stronie. Otwórz je i pociągnij dźwignie aż do pozycji zielonej. Następnie przejdź się do końca pomieszczenia, stań przed drzwiami i spójrz w dół. Znajduje się tam guziczek, możesz go nacisnąć. Jak to zrobisz coś się otworzy. Włóż tam Łzy Loge'a, następnie wybierz prawą windę (taką, która jedzie do góry) i załóż hełm nurkowy, a potem wskocz...

Spotkasz kobiety, które będą chciały przyciągnąć twoją uwagę - zawsze kończ rozmowę klikając na przycisk kierunku. Działaj tak ilekroć będziesz tamtędy przechodził. Użyj klucza który się pojawi, i podążaj w górę, aż przybędziesz do wnętrza góry.

W jaskini weź ostatni z rzędu klucz i udaj się do drzwi. W następnym pomieszczeniu weź rybkę z prawej strony i użyj jej na małym oczku wodnym po lewej stronie. Pojawi się w nim delfin, a ty dostaniesz medalion.

Wejdź do nowo dostępnego pokoju, przejdź na drugą stronę i użyj pierwszego klucza (wstrętnego) na tylnej stronie drzwi.

Wejdź do pomieszczenia i przyjrzyj się pierwszemu oczku wodnemu i daj posiadany medalion znajdującej się tam kobiecie, a przy drugim oczku wodny odbierz medalion. Załóż hełm do nurkowania i skocz do trzeciego baseniku i ponownie podaj medalion czekającej tam już kobiecie.

Znajdź otwarte drzwi, które poprzednio były zamknięte i przejdź przez nie. W środku użyj klucza nieufności (Mistrust) na tyłach drzwi. Następnie niezbyt łagodnie obejdź się z lustrem, a dostaniesz od kobiety baterię na antygrawitację (dziwnie to brzmi, ale musisz uwierzyć na słowo).

Przejdź przez drzwi i znów na ich tyle użyj klucza, teraz będzie to klucz samolubności (Selfishness). W pomieszczeniu znajdziesz kobietę proszącą o wodę. Posłuchaj co ma Ci do powiedzenia i ponownie z nią porozmawiaj. Pod koniec sekwencji wejdź w ostatnie drzwi i użyj ostatniego klucza, jaki Ci został, na tylnej stronie drzwi.

Wstąp na windę i załóż hełm nurkowy (zakładam, że już go polubiłeś, mimo iż jest trochę niewygodny). Następnie otwórz drzwi i zabierz znajdujące się tam złoto.

Wróć do swojego super-hiper-extra-cool roweru i udaj się do komnaty położonej po drugiej stronie torów (podobnie jak Alicja na drugą stronę lustra). Wejdź do pomieszczenia. Użyj w nim łez Loge'a na dzielonych drzwiach, wróć do panelu w tunelu i przesuń aż do zielonej pozycji dźwignie znajdujące się w obu panelach (lewym i prawym). Wskocz na rowerek i wyjedź na powierzchnię.

Przygoda Pierwsza ukończona.

2. Przygoda z Loge'm

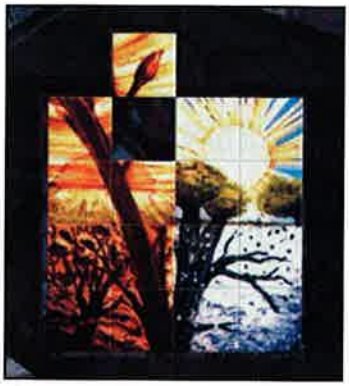
Po dość długim intro znajdziesz się ponownie w kopalni. W pomieszczeniu, z którego startujesz, pogadaj z Krasnoludem. Następnie skieruj swe kroki do głównego tunelu kopalni i skręć w nim w prawo, aż do tunelu z windą. Na dole czeka cię dłuuuga pogawędka z wiszącym robotnikiem, jak skończycie rozmawiać, to użyj na nim ognia.

Skieruj się do pokoju z komputerem, uruchom trójwymiarową wirtualna mapę (mam nadzieję, że pamiętasz jak). Rusz w górę Trójkę, w wyniku czego zalejesz całą kopalnię i wszyscy w niej zginą (lepsze niż Carmageddon!!!)

Teraz ponownie podłącz jeden do okrągłego pomieszczenia pod kopalnią, wyjdź z panelu i udaj się tunelem w dół. Potraktuj ogniem ruchome drzwi i w komnacie poniżej weź smoka, centaura i feniksa z trzech sąsiednich cel. Ponadto weź coś z klatki. Następnie wróć do pomieszczenia z panelem, daj Krasnoludowi znalezioną rzecz i weź od niego klatkę.

Nadszedł czas zmierzyć się z Alberichem, więc opuść to pomieszczenie i idź pogadaj z nim. Kiedy zacznie się magiczny rytuał wypuść w tej kolejności: 1)centaur - 2)smok - 3)feniks, a pokonasz go.

Na planecie popatrz na jajo i podgrzej jej swoim ogniem. Najwyższa pora zająć się układanką (puzzle), nie jest ona trudna, trzeba do niej trochę cierpliwości i prób.



Po tej układance będziesz musiał znaleźć kod do sejfu, więc użyj go (kod 366), wejdź do pomieszczenia i na ołtarzu połóż koronę i pierścień.

Po drugiej walce robotów pobiegnij schodami na górę. Staniesz oko w oko z dziwną maszyną, musisz przekomponować utwór: TĘCZA PROWADZI DO WALHALLI (The Rainbow Leads To Walhalla). Obracaj niebieskie płytki (jak na rysunku) i spróbuj też przesuwać suwak poniżej płytek.

Nowa zagadka się wyłoniła. Teraz musisz uważnie słuchać muzyki w tle i starać się zagrać ją na organach. Wszystko co musisz zrobić to podzielić je na dwie niezbyt równe części, wzdłuż siódmej kolumny od lewej. Teraz musisz zacząć przebudowywać muzykę. Dla części lewej naciśnij przyciski w kolejności od lewej do prawej, dla drugiej części (prawej) najpierw: 3 przyciski z lewej, potem 2

pierwsze z prawej, następnie czwarty, a po nim piąty z prawej, na końcu trzeci z prawej (wydaje mi się, że tak będzie dobrze, jak nie, to liczę na twoje wyczucie melodii).
Pojawi się tęcza i Drugą Przygodę uważam za zakończoną.

3. Przygoda z Sigmundem

Przygodę Trzecią zaczynasz w lesie. Powinieneś iść naprzód, dopóki nie znajdziesz się u podnóża świątyni, wejdź tam po schodach na sam szczyt i spojrzyj na taki obrazek:

w miejscu oznaczonym 1 znajdziesz metalową taśmę. W miejscu 2 z kolei znajdziesz nazwę pergaminu, więc zacznij dokładnie od żywego srebra, czyli rtęci (Quicksilver), zbierz wszystkie siedem pergaminów, wykonując rundkę dookoła i zatrzymując się przy ołowiu. Poniżej masz rysunek wszystkich siedmiu kolumn:

Musisz zwrócić uwagę, na te symbole i metale, będą one ważne w dalszym przebiegu gry.

Wróć do miejsca, gdzie znalazłeś rtęć. Najpierw naciśnij metal, a zaraz potem wyciągnij pierwszy pergamin, który znalazłeś. Rób tak w każdym punkcie z właściwym metalem i pergaminem, aż dojdziesz do punktu ołowiu.

Teraz będziesz mógł zajść w dół, do bardzo ciemnego miejsca, użyj instynktu wilka i popatrz na dziwną maszynerię. Na jej dnie jest coś dziwnego, równo się obracającego. Kręć tym, dopóki nie pojawi się rysunek jak poniżej, a potem go wciśnij.

W nowym pomieszczeniu znajdziesz schody wiodące do góry - pójdź nimi. Na górze weź łuk i zająca z garderoby, następnie zaopiekuj się metalami i małą formą po prawej stronie. Ponownie pooglądaj maszynerię, po lewej stronie. Odkręć wodę z prawej jej części, a następnie umieść łzy Loge'a po lewej, a na nich umieść formę i metale. Wyjdź z tego i popatrz na lewą część maszyny, otwórz małą kasetkę, a wyjdzie z niej dziwne ludzkie ciało.

Masz teraz umieścić kawałek stopionego metalu po prawej stronie maszyny, tak to powinno wyglądać:
złoto w 2
srebro w 1
rtęć w 5
ołów w 6
miedź w 4
stal w 7
cynę w 3

Po wykonaniu tych wszystkich czynności otrzymasz malutkiego golema. Wróć z nim na górę i wyjdź po drewnianym mostku, zatrzymaj się na jego środku, zejdź na dół i weź wędkę do swojej kolekcji, po czym wróć na mostek. Dojdź do końca tegoż mostu, po czym użyj wilczego instynktu, a następnie, małego. Golem zbierze dla ciebie kilka usypiających jagód, robaczka (na ryby) i małą sztabkę.

Wróć do środka świątyni, zejdź po schodach i wyjdź z budowli. Skręć w pierwszą przecznicę w lewo, użyj łuku na ognisku, weź sobie łódkę i udaj się w górę. Na miejscu nazbieraj jagód i idź dalej prosto, wejdź do budynku, pociągnij za dźwignię - dzięki temu umieścisz ciało na drugiej łódce.

Wyjdź ponownie na zewnątrz i na tym samym skrzyżowaniu co poprzednio skręć w lewo. Zobaczysz łódkę, na której przed chwilą umieściłeś ciało. Strzel do niej z łuku z płonącej strzały.

Wróć ponownie do świątyni i znów po schodach na górę. Udaj się tam gdzie znalazłeś wędkę. Na dole załóż robaczka na haczyk i zarzuć wędkę. Złowiłeś coś? Mam nadzieję, że jest to ryba. Jeżeli ryba, to ma ona kluczyk.

Ponownie udaj się do środka świątyni, na poziom z maszynerią. Masz dwa rodzaje jagód (te co sam znalazłeś i te co przyniósł golem). Włóż je do maszyny, pod lewą prasę, w celu uzyskania napoju nasennego. Zerknij na miejsce pod ruchomą częścią maszyny, tam gdzie znalazłeś metale i formę. Użyj na tym golema.

Kiedy wróci, daj mu napój nasennym, przyniesie Ci wtedy drugą sztabkę.

Ponownie musisz udać się schodami na dół, na zewnątrz budynku. Na pierwszym skrzyżowaniu skręcisz tym razem w prawo. Pójdziesz prosto, aż dojdziesz do małego domku w samym środku lasu. Jak dziwnej kreaturze strzegącej wejścia dasz zająca, obdaruje Cię trzecią sztabką.

Wróć do świątyni i udaj się na jej szczyt. Otwórz kluczem (z ryby) siódmą kolumnę (pewnie chciałbyś piątą? Co to, to nie!) i połóż na niej wszystkie 3 sztabki. Otrzymasz w ten sposób wilcze bandaże.

Wróć do małej chatki w ciemnym lesie i zawiąż bandaże na jej drzwiach, wtedy wyjdzie do Ciebie kobieta. Porozmawiaj z nią.

Kiedy przyjdzie jej mąż i siądziecie przy stole, musisz siąść na przeciwko niego. Pora wlać napój nasenny do wielkiego dzbana.

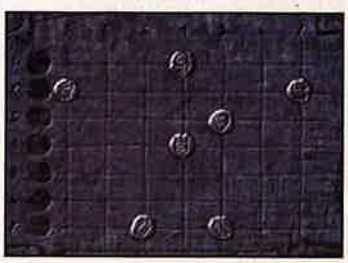
Porozmawiaj ze swoją siostrą, a otrzymasz od niej drugi zwój wilczych bandaży. Z tymi bandażami udaj się na rozdroże (które wielokrotnie już przemierzałeś) i skorzystaj z wilczego instynktu. Oboma bandażami owiń miecz.

Możesz teraz rozkoszować się zakończeniem Przygody Trzeciej.

4. Przygoda z Brunhildą

Po obejrzeniu intro udaj się do pałacu i idź dwa poziomy do góry, skręć w lewo i pogadaj ze stojącym tam potworem. Wróć do tunelu i znowu idź dwa poziomy w górę, następnie skręć w prawo i przejdź przez drzwi. Po tym musisz przejść się na górę, gdzie znajdziesz kwiatek, po prawej stronie. Teraz popatrz na wiszącego człowieka, na dole okręgu umieść golema na małym krześle. Teraz umieść wszystkie części golema w odpowiednich miejscach, a pojawi się zadanie dla Ciebie.

Spójrz:



po rozwiązaniu tego otrzymasz piórko, więc wróć z nim do tunelu, wejdź wyżej, skręć w prawo i przejdź przez drzwi. Weź smoczy miecz i jabłko.

Wyjdź jeszcze raz i dwa piętra niżej. Skręć w lewo. Przejdź przez drzwi, teraz skręć w prawo i do góry. Użyj magicznej lancy na feniksie, kopnij się na dół i podnieś z ziemi kawałek kory. Następnie skręć w lewo i przejdź do następnego pomieszczenia, gdzie znajdziesz fontannę. Zbadaj jej lewą część, użyj magicznej lancy, spowodujesz odetkanie fontanny i popłynie woda. Potraktuj ze smoczego miecza środek fontanny i zabierz to, co się tam pojawi.

Wróć teraz do tuneli i zejdź dwa poziomy niżej, skręć w lewo i wejdź do pomieszczenia. Potraktuj martwe ciało ze smoczego miecza, potem popraw piórkiem i tym czymś z fontanny. Przyleci do Ciebie feniks i dostaniesz zwiędły liść.

Wróć do miejsca, gdzie znalazłeś smoczy miecz, i pooglądaj cztery rzeźby-kolumny w pobliżu wisielca. Na pierwszej z lewej (małe dziecko) umieść kwiatek, na następnej z lewej - jabłko, na pierwszej z prawej - korę, na tej obok zwiędły liść. Dostaniesz nitkę.

Wróć do tunelu i idź w górę tak długo, aż natrafisz na drzwi, które możesz otworzyć. Za nimi odnajdziesz taką zagadkę.

Wszystko co musisz tu zrobić, to odtworzyć obiekt oznaczony nr 1, następnie klikaj w punkcie 2, aż się otworzą drzwi.

Wejdź i w środku spojrzyj na dół maszynerii i zablokuj kulkę, w takiej pozycji, żebyś mógł widzieć małe dziecko. Teraz obróć się w prawo i potraktuj znajdujące się tam kółka sznurkiem z kieszeni.

Przygoda Czwarta ukończona.

Zakończenie

Wszystko co wypada tu zrobić, to umieścić śmierć na środku czterech stołów z przygodami.

Teraz możesz rozkoszować się końcowymi scenami. Gra skończona! ■

Tipsy

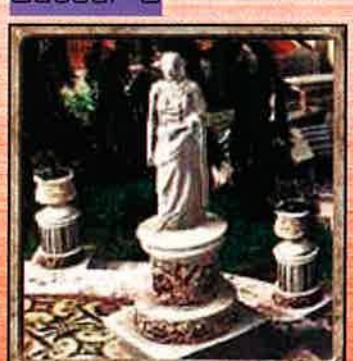
Więcej tipsów - na CD w Bonus1/Tips. Tamże trainery itp.

Blood 2

Tipsy do pełnej wersji gry
Naciśnij podczas gry T i wpisz

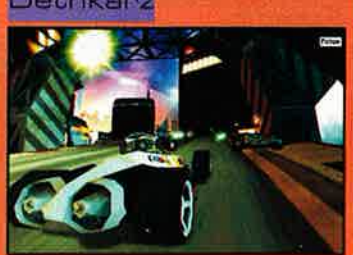
MPGOD	- God mode
MPKFA	- broń
MPAMMO	- amunicja
MPCLIP	- przechodzimy przez ściany
MPHEALTHY	- zdrówko na maxa
MPWHEREAMI	- koordynaty
MPBEEFCAKE	- więcej mocy, więcej krwi...
MPKILLEMALL	- zabija potwory na danym etapie
MPSPEEDUP	- zwiększa prędkość
MPSTRONGER	- j/w ale dotyczy siły
MPCALEB	- jesteś Calebem
MPOPHELIA	- ...Ophelią
MPISHMAEL	- ...Ishmaelem
MPGABBY	- ...Gabriellą
MPxxxx	- otrzymujesz broń o nazwie xxxx (np. MPBERETTA)
MPGOSHOPPING	- wszystkie znajdźki
MPNICENURSE	- 25 pkt. zdrowia
MPREALLYNICENURSE	- 300 pkt. zdrowia
MPWARD	- pancerz
MPNEWCROWARD	- lepszy pancerz
MPCARBONFIBER	- Willpower Powerup
MPTAKEOFFSHOES	- niewidzialność
MPHERKERMUR	- Triple Damage Powerup
MPBEANSOFCOOLNESS	- rozmaite bronie

Caesar 3



Wybuduj studnię (Well) i kliknij na nią prawym przyciskiem myszy.
Potem naciśnij ALT+K, a będziesz mógł zrobić następujące rzeczy: naciśnij ALT+C i masz full kasy (ale tylko do 5000!), lub ALT+V i przechodzisz misję.
Nadesłał: Jakub Chromiec z Olsztyna.

Dethkarz



Naciśnij (i trzymaj) Shift + CTRL + C w menu głównym, by wejść w cheat-menu. Teraz wpisz

GLOBAL	- wszystkie trasy
DEV 6	- wszystkie samochody
RACE CORPS	- dostępne wszystkie sezony w Championship Mode

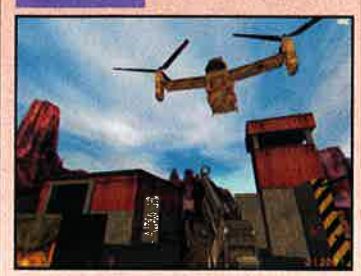
Grand Touring

Wpisz się jako:

GIMME8CARS	- wszystkie wozy
MOREWELLY	- wybrany samochód jest szybszy
BONUSMOTA	- nowy pojazd

Nie zapomnij o naciśnięciu Enter po wpisaniu cheata!

Half-Life



Uruchom grę wpisując w linii poleceń: hl.exe -console (podobnie jak np. konwersje Quake). Teraz uruchom konsolę tyldą (~). Aby jednak cheaty chciały działać, musisz najpierw wpisać: sv-cheats 1 (lub sv_cheats 1). Teraz zaś możesz wklepywać cheaty:

/IMPULSE 101	- broń i amunicja
/GOD	- god mode.
/NOCLIP	- przenikanie przez ściany
/MAP xxxx	- skok na mapę o nazwie xxxx(*)
/GIVE xxxx (*)	- dostajesz przedmiot/broń xxxx (*) spis map i przedmiotów etc. w pliku tekstowym z tipsami na CD.

Heretic 2

Jak zawsze	- naciśnij ~ i wpisz:
playbetter	- god mode on/off
twoweeks	- powerup on/off
meatwagon	- zabijasz wszystkie potwory oprócz bossów
victor	- j/w ale z bossami
angermonsters	- potwory są wściekłe
crazymonsters	- potwory nie krwawią
kiwi	- clipping on/off spawn
item_weapon_x	- zamiast x wpisz nazwę potrzebnej broni (np.item_weapon_firewall).

Więcej - na CD.

Jack Orlando

W czasie gry w dowolnej scenie, prócz sceny z mapą całego miasta, naciśnij jednocześnie klawisze T,O,P i zwolnij je; pojawi się okienko z nagłówkiem „Password". W okienku wpisz:

EPILOGUE	- i naciśnij ENTER aby zobaczyć zakończenie gry.
2FF137	- i przytrzymując lewy CTRL naciśnij ENTER, aby przejść do mapy miasta.
KMP	- i przytrzymując lewy CTRL naciśnij ENTER, aby zyskać na belce element niezbędny w aktualnej scenie (o ile coś jest w aktualnej scenie potrzebne).

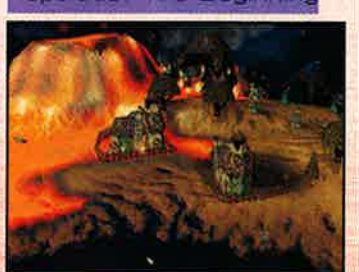
Nadesłał: A. (;-)

Knights & Merchants

Kliknij na „Spichlerz", wejdź w ekran przedmiotów i kliknij na następujące przedmioty (na każdym pojawi się czerwona strzałka):
Rząd 1, przedmiot 3 (drewno)
Rząd 2, przedmiot 2 (żelazo)
Rząd 2, przedmiot 4 (beczki wina)
Rząd 3, przedmiot 1 (chleb)
Rząd 3, przedmiot 5 (świnie)
Rząd 4, przedmiot 1 (płaty skóry)
Rząd 4, przedmiot 5 (zbroje)
Rząd 5, przedmiot 1 (topory)
Rząd 5, przedmiot 2 (miecze)
Rząd 5, przedmiot 3 (lance)
Rząd 5, przedmiot 4 (halabardy)
Rząd 5, przedmiot 5 (łuki)

Następnie kliknij na pierwszy przedmiot w szóstym rzędzie (kusze), aby dodać 10 sztuk każdego przedmiotu do twojego Spichrza, lub kliknij na drugi przedmiot w szóstym rzędzie (konie) aby pomyślnie zakończyć misję.

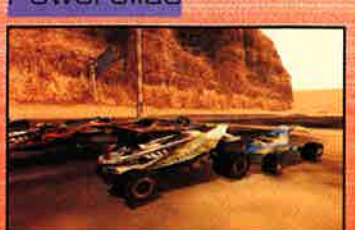
Populous: The Beginning



Naciśnij Tab i F11 (razem - a jeśli nie skutkuje, to po kolei) i wpisz:
byrne - aktywizuje cheat-mode.

Teraz wciśnij podczas gry:
Tab i F3 - wszystkie zaklęcia
Tab i F4 - wszelkie budowle
Tab i F5 - full mana

Powerslide



Wpisz:

BLAST	- inne pojazdy mają problemy...
BOMB	- bombardujesz trasę
BURN	- teraz trochę zabawy z ogniem
GLIDER	- samochód w powietrzu zachowuje się jak szybowiec
ICBM	- ale dopałka!
JUMP	- samochód lubi sobie efektowni poskakać
LAUNCH	- naciśnij a - by „troszkę" zwiększyć przyśpieszeni i „z" by to kontrolować
LIGHT	- lżejszy samochód
LUNAR	- księżycowa grawitacja
SLEEP	- komputerowi gracze umieją tylko przyśpieszać
SLIPPY	- śliska nawierzchnia
SPIDER	- samochód jest bardzo przyczepny do każdej nawierzchni
STICKY	- coś z nawierzchnią... ale nie wiadomo do końca co.
TIMEWARP	- wpływa na limit czasu
TWISTER	- samochody komputera porywane są przez... niewidzialne tornado!
WARP	- hmmm, teraz trudno doprowadzić do kolizji

SiN

Tylda (~) i wpisz te dodatkowe cheaty (poprzednie w 1/99).

/spawn xxx - dostajesz broń xxx (np. magnum, shotgun etc). Działa a też na przedmioty (np. spawn health, spawn coin itd).

•Sekretna broń!

Tylda i wpisz: Give Thrallgun (jeśli wpiszecie samymi małymi literami i nie zadziała - wpiszcie ponownie z dużymi literami na początku - i vice versa). Gdy masz broń, naciśnij M by uzyskiwać odrębne tryby ognia.

Więcej - na CD.

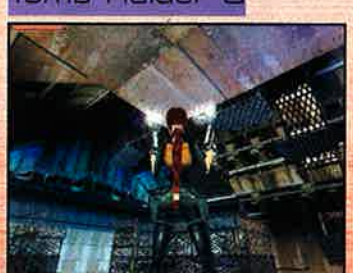
Test Drive 5

Wejdź do Options i wpisz:

cup of choice	- wszystkie cup races
that takes me back	- backwards mode
i have the key	- wszystkie trasy i pojazdy

Uwaga: ważne są spacje pomiędzy kolejnymi słowami cheatów!

Tomb Raider 3

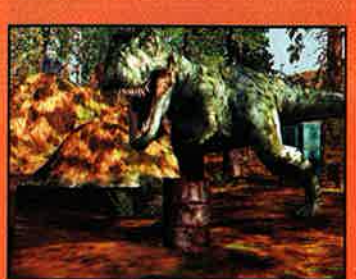


Następny level: wyjmij pistolety, krok w tył, kucnij i wstań, krok naprzód, trzy obroty, skok do przodu

Wszelka broń: j/w ale na końcu skocz wstecz a nie do przodu.

Trespasser

Uwaga: w chesatach w 1/99 był błąd. Aby wejść do konsoli należy nacisnąć CTRL + F11 a nie F1!
Wpiszcie cheaty, naciśnijcie Enter i powtórnie CTRL + F11. Sorry za pomyłkę - ale nie mieliśmy jeszcze wtedy gry, by to przetestować.



64 strony w Plusie to już norma, ale gdy pojawia się na nich:

Intrukcja do bohatera październikowej edycji Kolekcji CD-Action:

Flying Corps

Potężna dawka solucji:

Heretic II
King's Quest 8
Quest for Glory 5
Rogue Squadron
Grim Fandango

Poradniki:

Pyt
Carmageddon 2

druga część Poradnika Hackera oraz debiut Budki Suflera

robi się gorąco! A to przecież i tak nie wszystko...

Solucje do gier: Heretic II · King's Quest 8 · Quest for Glory 5 · Rogue Squadron

SCENA KOMPUTEROWA

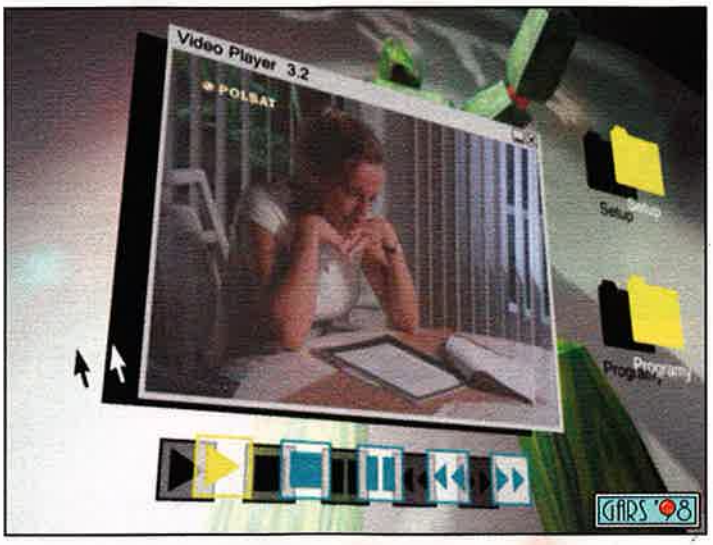
W sprawie magów

Im więcej magów czytam, tym bardziej się dziwię. Dlaczego? A z tej prostej przyczyny, że nie mogę wyrobić sobie jednoznacznego zdania o nich. Zdarzają się istne perełki, pełne tekstów naprawdę wysokiego lotu zarówno pod względem technicznym, jak i merytorycznym, ale zdecydowana większość nie nadaje się po prostu do czytania. Przeczytawszy dwa, trzy arty zaczynam powoli podejrzewać, że coś jest bardzo nie tak, doczytawszy kilka kolejnych tekstów już wiem, że jest to mag, nad którym nie chciało się komuś posiedzieć. A szkoda!

CoSTa

Nie będzie to tekst porównawczy (aczkolwiek miałem aspiracje na coś takiego, niemniej taki tekst już się w CDA ukazał), raczej studium porażki/wygranej. Bardzo mocno kusi człowieka, aby zasiąść za klawiaturą i zjechać czyjeś wypociny, tudzież popełnić czyn zupełnie odwrotny i wychwalać jakiegoś maga pod niebiosa. Przemyślałem jednak sprawę i przestał mi się ten pomysł podobać. Nie mnie bowiem rozstrzygać o czyichś gustach estetycznych, o czyimś warsztacie literackim, czy też w końcu o czyimś zasobie słownictwa. Od tego są czytelnicy takich magów i to oni w swoich votkach ocenią daną produkcję. Mnie raczej nurtuje inny problem: dlaczego powstają produkcje udane i - powiedzmy eufemistycznie - te mniej udane. Warto by się było też zastanowić nad odbiorcami, do których kierowany jest mag. Kim jest bowiem czytelnik maga? Czym się charakteryzuje? Co skłania go do czytania cudzych wypocin? Z drugiej strony kto pisze arty do magów? Kim są tacy ludzie? Co chcą przekazać? Co pcha ich do niszczenia swoich klawiatur, które można by było spokojnie maltretować w kolejnych etapach kolejnego klona Tomb Raidera? Kilka pytań i całe mnóstwo odpowiedzi...

Zacznijmy może od początku i zajmijmy się analizą przyczyn powstawania produkcji słabszych i tych lepszych. Pierwszą przyczyną, która



automatycznie się nasuwa, jest brak jakiejś idei, którą w arcie chciałoby się przekazać. Pisanie tekstów bez sensu, bez jakiejś przewodniej myśli czy też może tezy, jest nagminną praktyką w produkcjach scenowych. Często zastanawiam się, czytając jakiś tekst, o co człowiekowi go piszącemu chodziło. Czasem udaje mi się wysnuć jakieś wnioski, czasem nie. Sprzedanie komuś tekstu pisanego "z sufitu" nie ma prawa wręcz się udać. Dlaczego? Bo czytelnik gubi się w domysłach typu: "ale o co mu chodzi? Po co on to pisze?". Konkluzja: mamy do czynienia albo z grafomanią, albo z bardzo specyficznym geniuszem, bardzo trudnym do wychwycenia. Niestety przypadki grafomanii są o wiele częstsze. Posiadanie idei przewodniej nie jest oczywiście absolutnie wymagane. Można pisać tekst o niczym i przykuć uwagę czytelnika. Wtedy jednak do pomocy należy wezwać takie tajemnicze coś, co zowie się warsztatem. Ano właśnie: kiepski warsztat w połączeniu z grafomanią dają w wyniku tekst nie do strawienia. A przecież można pisać o np. wyborach samorządowych w sposób tak intrygujący, śmieszny i tragiczny zarazem, że powstać z tego może dzieło prawdziwe. Wszystko polega na odpowiednim doborze przypraw. Do takiego wywaru, który z gruntu jest miałki i nudny jak przysłowiowe flaki z olejem, trzeba dorzucić sporo pieprzu, nieco papryki (nie przesadzać!), z deka osolić, przyprawić czosnkiem, ale nie wolno zapominać o szczypcie cukru! Trzeba pomieszać, przemieszać, wynicować i przetransformować, ale nic na siłę. Opanowanie odpowiedniego porcjowania przypraw nazywa się właśnie warsztatem. Tak na marginesie: potrawą absolutnie nie nadającą się do jakichkolwiek eksperymentów jest niewątpliwie praca magisterska (hi, studenci :-)). Dobrym ćwiczeniem wprowadzającym w tajniki dobrego pisania jest słuchanie audycji radiowych (np. reportaże "trójki") czy czytanie felietonów (np. w "Polityce"). Popatrzcie tylko, co tam ludzie wyprawiają z różnymi tematami! Nie ma się czego wstydzić, uczyć się trzeba od profesjonalistów.

Gdzieś tak, gdyż przypomniały mi się metody naukowe mojej nauczycielki języka ojczystego, która widząc totalne beztalencie i ogólny olew, o pracy nad sobą już nie mówiąc, zadawała nam tego typu zagwozdki. Przeczytaj gazetę, przejrzyj jakiś tygodnik, zrób notatki, odpowiedz na lekcji, napisz jakieś wypracowanie... Powoli, powoli, trochę po grudzie, później już jak czołgiem, doszło się do takiej wprawy, że wypracowanko na temat "Zbrodni i kary", której to książki przeczytało się raptem kilka stron, dostawało oceny od 4 do 5 włącznie! Odbywało się lanie wody, ba, istny jej wodospad! Ale za to w jakim zajmującym stylu! Jak więc widać, można się jakoś wykręcić i bez tremy patrzeć na taką np. maturę - studia to już niestety zupełnie inna historia :-(. Grafomania? Owszem, ale w nieco lepszym stylu...

Co do idei przewodniej: rzadko się zdarza, aby takowa istniała. Postawienie tezy i późniejsza jej obrona jest zadaniem trudnym. Spójrzcie chociażby na polemiki na stronach CDA. Odbywa się tu aktywna dyskusja, w której uczestniczą różni ludzie, w większości nie znający się nawzajem. Takie warunki rozmowy/dyskusji skazują polemizujących ze sobą na wspięcie się na nieco wyższy szczebel: używania i obrony swoich argumentów. Otóż to, argument. Słowo - klucz do prowadzenia udanej dyskusji. Wierzcie mi, z wielką przyjemnością pisze się bluzgi na coś, co ci przeszkadza, ale klasę można poznać dopiero po tym, kiedy zamiast bluzgów używa się argumentów. Sprawia to przyjemność obydwu stronom: zarówno krytykującej, jak i krytykowanej, gdyż ta ostatnia na sensowną krytykę może sensownie odpowiedzieć. A ileż razy zdarza nam się wczytywać na łamach magów w prowadzone tam wojny, które skupiają się jedynie na rzucaniu coraz to gorszym mięsem. Bądź tu mądry i pisz wiersze - jak tu odpowiedzieć na takie pisanie? Wytacza się jeszcze większe działa i rzuca jeszcze gorszym mięsem. A wszystko to staje się z czasem bardzo niesmaczne. Ludzie, opamiętajcie się! Udana krytyka wcale nie polega na skłóceniu kogoś do żywego! Masz z czymś/kimś problem? Rozwiąż go uaktywniając swoje szare komórki i używając ARGUMENTÓW! Zasiadając do pisania miej przed oczami za co chcesz kogoś skrytykować, później przygotuj kilka dobrych argumentów i przejdź do miażdżącej krytyki. Rzucanie mięsem mija się z celem. Taki sposób postępowania odnosi się zresztą do wszelkiego pisania mającego jakiś cel. Zbierz argumenty przemawiające za twoim sposobem widzenia danej sprawy, przedstaw je w odpowiedni

sposób, spraw, by twoja teza/idea/cel były jasne, klarowne i (przede wszystkim!) do strawienia dla innych osób czytających twoje wypociny. Skoro zamieszczasz tekst w magu, bądź świadom, iż będzie go czytało szersze grono osób. A w szerszym gronie osobiste wycieczki są nie do przełknięcia. Po prostu nudzą i każą wykonać F8 na katalogu z magiem.

No właśnie, poziom merytoryczny niektórych tekstów może rzutować na cały mag. A szkoda dzieje się wtedy wielka, gdyż niedostrzeżone przemykają prawdziwe perełki scenowego pisania. Niestety, trzeba brać odpowiedzialność za to co się pisze i mocno siać swoje arty. Niech to, co wyszło spod moich palców i ma ukazać się na scenie będzie naprawdę dobre. Ale jak to stwierdzić? Najlepiej dać do przeczytania komuś innemu. Do tego celu najlepiej nadają się dziewczyny, a to z tego prostego względu, że jakoś tak mniej bezkrytycznie podchodzą do czyjegoś pisania. Masz dziewczynę? Przestań wciąż stawiać i obciąż ją jakimś

nasze bolączki i rozterki, nasze radości i inne takie. Nie oznacza to pisania pod publikę, jedynie dla niej, a są to dwie zupełnie odmienne sprawy. Pisanie dla publiki oznacza dobry warsztat, nieglupi zamysł (albo glupi, ale niesamowicie napisany), odpowiedni dobór słów itd. My, text-writerzy, piszemy bowiem dla ludzi (a przynajmniej tak powinno być). I nie wolno nam o tym ani na moment zapomnieć! A zapominamy, oj zapominamy... Nie macie czasem wrażenia, że czytacie tekst, który w najlepszym razie nie jest kierowany do nas, w najgorszym wręcz czarno na białym jest wiadome do kogo ma dotrzeć to pisanie? Czasem mi się to zdarza i siedzę przed ekranem nieco zdezorientowany. Zaraz, mówię sobie, chłopie (przeważnie), publikujesz to w magu, ten dostał się w moje ręce, jak pewne i w setki innych, a piszesz art przeznaczony wyraźnie dla jakiegoś twojego kumpla. Po jaką cholerę więc skazujesz mnie na czytanie tego? Owszem, mogę nie czytać, ale jaki sens jest umieszczanie czegoś w ogólnodostępnym magu choć to

obowiązkiem. Opłaca się, teksty zyskują na jakości w tempie zastraszającym, a z drugiej strony nic tak nie mobilizuje jak mała zjebka od kogoś nam drogiego.

Reasumując: dobry art, dobry mag, dobre demo, modek, grafa itd. wymagają niestety nieco pracy. W twoim własnym interesie zresztą.

No tak, mam chęć tworzenia, dopadła mnie mania pisania i co? Dla kogo ja to piszę? No więc już starożytni twierdzili, że dla siebie pisze się jedynie pamiętniki. Reszta będzie poddawana nieustannej kontroli, ocenie, będzie czytana (lub nie), jednym słowem - główną rolę odgrywają tu czytelnicy. Pisząc art dla maga, trzeba się liczyć z tym, że piszemy de facto dla ludzi. A więc zapomnieć trzeba o pisaniu dla siebie! Robimy dla publiki, to jej sprzedajemy swoje poglądy, jej chcemy przekazać

nadaje się na priva? Stary, lepiej daj zarobić naszej poczcie lub TPSA. W magu masz pisać dla mnie, nieważne o czym, niemniej jednak dla mnie, bo JA to czytam. Jak i zapewne setki innych ludzi. A więc bez prywaty. Pisanie dla publiki oznacza także dbałość o odbiór tekstu przez tę właśnie publikę. Tekst musi być dobrze napisany, posiadać jakąś werwę, zainteresować na początku, przykuć uwagę. Później już można przemycić tych kilka słów od siebie. Najważniejsze jednak: czytelnika trzeba zainteresować. Tyczy się to zarówno tekstów, powiedzmy, swobodnych, jak i tych technicznych. Jak, drogi koderze, będziesz w stanie zainteresować chłopaka, który stawia w tym fachu dopiero pierwsze kroki, sposobem (na przykład) tworzenia brył trójwymiarowych, jeżeli na dzień dobry zarzucisz go wzorami, kodem itd.? Niestety, tego typu pisanie trzeba nieco urozmaicić...

Oki, ale kto nas czyta? "Scenowcy" padnie gremialna odpowiedź. Słusznie. Ale co to oznacza? "Że mamy pisać o scenie i dla sceny" pieje chór po raz wtóry. A takiego! Owszem, można i tak, ale nie jedynie tak! Magi poruszające rozmaite tematy, od kodowania alpha blendingu po wyimki z Biblii, od techniki po beletrystykę, oto są magi! Dlaczego? Bo nie są nudne! Ileż można czytać o scenie, ileż można wyczytywać ploteczek, ileż można ziewać nad starawymi kawałami? Tworzycie na scenie, ale nie czujcie się zobligowani do tworzenia tylko o

scenie! Jako potencjalny czytelnik takich magów stawiam na różnorodność. I pod tym względem wydaje mi się, iż jest dobrze. Dostaję nowego maga, z niecierpliwością czytam spis treści i zaczynam jazdę - praktycznie wszystkie magi mają teksty na każdy wręcz temat. To mi się podoba. Nie ma sztampy, wzorców powielanych po wielokroć, nie ma sztywnego trzymania się jednej utartej ścieżki. To dobrze. Oby tak dalej. Czytelnicy przeglądając menu takiego maga zawsze znajdą coś dla siebie. I o to chyba chodzi.

A kim są ludzie zasiadający przy klawiaturach? Co pcha ich do tego, by męczyć się klepaniem tekstów? Wydaje mi się, że kilka przyczyn (choć wszystko w tym fachu jest jak najbardziej subiektywne). Text-writerzy uprawiają rodzaj pewnego ekshibicjonizmu. Dotyczy to zresztą wszystkich piszących dla szerszej publiki. Wbrew pozorom oznajmienie wszem i wobec swojego punktu widzenia w jakiejś sprawie nie jest takie proste jak mogłoby się wydawać. Wymaga to pewnej odwagi, mało tego, możesz być praktycznie pewien (jak ja teraz :-)), że polecą na ciebie bluzgi lub (rzadziej) ktoś wda się z tobą w dyskusję, lub (i to się zdarza) zafunduje ci totalną krytykę. Trzeba posiadać pewną odporność psychiczną na takie ataki. Ale dominująca jest chyba chęć pokazania się, zaistnienia w pewnym zamkniętym środowisku i poczucia się w nim jak swój. Zdobywanie popularności jest ogromnym bodźcem, jeszcze większym

jest zobaczenie swojej ksywy na "liście płac" jakiegoś maga. No cóż, daje to satysfakcję i nikt nie powinien mieć do tego zastrzeżeń. Hasła o sprzedawaniu się (czyli otrzymywaniu kasy za pisanie np. do CDA), choć popularne, są jednak bezsensowne. Jak bowiem mówił kiedyś Smuggler - dajcie i nam zarobić na browar. Nie ma bowiem żadnych kompotów tekstowych, tym samym odpadają jakiekolwiek nadzieje na jakąś wygraną. Szkoda, że takowych na parties się nie organizuje. Choć z drugiej strony trzeba sobie zdawać sprawę, jak trudny do rozwiązania byłby taki konkurs. Ale wracając do tematu: text-writer nawet nie ma co marzyć o większej sławie. (Ehem, tu bym się nie zgodził - tex-writerzy to szare eminencje sceny... może nie? - Smuggler). Pod tym względem wszyscy zajmujący się tym fachem mają niestety przechlapane. A więc co pcha writerów do pisania, skoro ani cześć, ani chwała, ani sława to nie są? Chyba właśnie ten drobny element: chęć podzielenia się z wieloma ludźmi swoimi przemyśleniami. Skoro coś mnie nurtuje (tak jak na przykład teraz), to mam chęć oznajmić to wszystkim i podzielić się tym ze wszystkimi (to właśnie jest ekshibicjonizm). A poza tym, może akurat chce mi się pisać i już. Lubię to robić i mam nadzieję, że ktoś na tym skorzysta (ubawi się, czegoś się nauczy, wkurzy się itd.). ■

Dwa komunikaty

1. Kurs FT2 - kolejny (i zdaje się ostatni) odcinek dopiero za miesiąc, sorry ale święta itp. Autor się nie wyrobił...

2. Przypominamy, iż w PC Shareware również pojawił się scenowy korner (dla tych bardziej początkujących - słownik scenowego slangu), zaś na CD znajdziecie zachodni stuff (i to różny od tego, który jest na naszym CD).

Pomocna dłoń

Przypominamy, że w tej rubryce obowiązuje NOWY REGULAMIN. Anonse DOKŁADNIE nie spełniające jego wymogów będą - przykro nam - od razu lądowały w koszu. Zatem - przeczytajcie go zanim wyślecie swój anons! Nowe warunki regulaminu dotyczą WSZYSTKICH anonsów wysłanych po 1.01.99.

###ACTION REACTION

•Aztech Sound, CDA 07/98 - Wojtek z Barlinka. Problemy z tą kartą (utrata dźwięku). Przyczyną jest prawdopodobne przegrzewanie się głównego procesora karty, co powoduje przy jego obciążeniu zawieszenie się jej. Jest to problem niemal nieusuwalny, a więc pozostaje ci wsadzić z dwieście zł. do kieszeni, pobiec do najbliższego sklepu ze sprzętem komputerowym i kupić sobie Sound Blastera AVE 64 albo inną dobrą kartę dźwiękową. Lucas z Gliwic.

•MDK (11/98). Zawartość gry umieść w c:/GRY/MDK/(tu pliki) - musi pomóc! Qqryq.

•Broken Sword 2. Wyspa Zombie. Zarzuć sieć połączoną z lusterkiem Bronsona i liną przez iglicę. Idź na wzgórze z otworami, wsadź w nie teodolit i popatrz przez niego. Następnie zejdź ze wzgórza.

•Red Alert 12/98. Po uwolnieniu inżynierów idź nimi do 4 pomieszczeń - dookoła tego z Tanyą i 4 aliantami. Teraz działka na ogień wykończą Angoli, a Ty podejdź inżynierem pod reaktor. I po kłopocie. Marian Pluciński, Tarnów.

###MAM PROBLEM

•Emergency. W misji, w której oczyszczamy tor wyścigowy nie wiem jak zawiadomić wieżę kontrolną by ruszyły samochody. Tomasz Łabędzki.

•Teenagent. Jak wejść do jaskini i posiadłości? Paweł Raniszewski.

•Nowy Teenagent.
- Jak wypłoszyć wrony ze strachu na wróble? Szymon Oller.
- Jak wydobyć hasło od kapitana w obozie treningowym? Kuba.

•Mortal Kombat Trilogy. Gdzie znaleźć ciosy do tej gry? Kuba.

•Po wgraniu Waszego DirectX 6 nie mogę grać w Wasze dema (kursor stoi w miejscu). Co robić? Gdzie wpisywać kody do Worms 2? Maciek Zarzycki.

•GT Racing'97 (pełna wersja z Waszego CD). Po instalacji (DOS i W3.11) i próbie uruchomienia gry, komputer żąda abym włożył CD z grą do napędu - a on tam już jest. Nie pomaga nawet powtórne włożenie. Radek Duklas.

•MK4. W Action Plus 8/98 są ciosy. W Fatalities występuje określenie „z wślizgu". Co to znaczy? Miodzio.

Jak to obrazowo wyjaśnić... Wślizg... no, to jak w piłce nożnej, gdy np. obrońca wchodzi wślizgiem... Suniesz po ziemi z nogami do przodu ;).

•AD 2044. Jak wejść do laboratorium genetycznego po zabiciu strażniczki? Marta Bilewicz.

•Jack Orlando. Jak wyjść poza pierwsze sceny z woźnicą, pucybutem itp. Marta Bilewicz.

•Redneck Rampage 2. Epizod 2 level 6. Mam 1 klucz z dyskoteki, którym otworzyłem bramę. Co dalej? Bredzio.

•Alone 3. Nie wiem jak biegać i skakać. Sebastian Rożko.

•Urban Runner. Jestem przy dziwnej maszynie. Kevork strzelił do Addy. Nie wiem co dalej robić.

•Garfield. Jak przejść 3 level (Odie - Drakula). Paweł Raniszewski.

•Książe i Tchórz. Jak wejść do zamku Garrahan? Arkadiusz Kogut.
Czy chodzi tu o zamek Fjord? Wtedy potrzebujesz lustra, które znajdziesz w skarbcu swego ojca.

•Jak ułożyć totem w Ace Ventura? Sałata.

•Podwójne kłopoty Buda Tuckera. Gdzie w trzeciej części znajdę ostry koniec dla profesora? Zdesperowana.

•Curse of Monkey Island. Co zrobić aby zwerbować do załogi trzeciego pirata (tego, który coś tam pierze). Artur.

###SPRZEDAM

•Dodatki do Warhammera: Middlehaim, Wewnętrzny Wróg, Galeria bohaterów, plus karty postaci i komplet kości. Wszystko za 50 zł (cena do negocjacji). Tel. 032 299-51-42.

•Gry: Missionforce Cyberstorm, US Navy Fighters, Creature Shock, GeneWars, A-10 Cuba! + dema - po 15 zł/szt oraz Carmageddon za 35 zł - lub zamienię na Jazz Jackrabbit 2. Sylwia Curylo, Krasińskiego 8/65, 32-300 Olkusz, tel. 035 6412565.

•Komputer: P-133, 1,8 Gb HDD, 2x16 Mb Ram SIMM, Cdx8, S3Trio64 2Mb, SB 16, mysz, FDD 3,5", klawiatura, W'95 na CD, kilka gier. Cena około 1950 zł. Drukarka Epson LX300 - 500 zł (do uzgodnienia). E. Mićków, Kraków, tel. 012 412-21-98, wieczorem.

•Gry: Earth 2140 - 30 zł, Nowy Teenagent - 10 zł, Kontrofensywa - 28 zł, LBA - 16 zł, Guilty - 20 zł. Do gier dodaję grę - niespodziankę. Ponadto pisma komputerowe: WWW, PCS, PC GAmer, Gambler i CDA. Tymoteusz Wockal, Kaliska 39, 42-200 Częstochowa.

•Joy analogowo-cyfrowey SV 234 (do PC). PC Powerpad PRO - 70 zł. Jacek Papierzyński, Wyszyńskiego 18/22, 10-457 Olsztyn, tel. 533-72-38.

•Nowy Teenagent - 15 zł, Dawn of Aces - 15 zł (ceny orientacyjne). Programy: Microsoft Outlook 98 PL - cena do uzgodnienia. Carbon Copy 32 5.0 (j/w). Łukasz Korab, 36-007 Krasne 251, tel. 8555-396.

•W'95 z kartą rejestracyjną i instrukcją - 359 zł. Gry: Microsoft Soccer - 45 zł, Monster Truck Madness - 49 zł, Gex - 30 zł. SS CD 51 - 10 zł. Ew. wymienię na Commander Prophecy (lub ją kupię). Plakaty filmowe (oryginalne) 100x70. Piotr Grabowski, Włocławska 10/52, 62-600 Kolo, tel. 63 27-20-290.

•Intel P-166 MMX, płyta TX-pro, 1,6 Gb HDD, CDx4, S3D Vire 4 Mb, Voodoo 1 4 Mb, SB 16 bit, 32 Mb Ram DIMM, mysz, klawiatura, FDD 3,5" - 2000 zł. Michał Działak, Brzezińska 47, 97-140 Koluszki, tel. 044 714-12-41.

•Earth 2140 i Realms of Arcania (2CD) - 40 zł/szt. Dungeon Master - 10 zł. Pisma: Gambler 9/96, Gry Komputerowe 5-6/97 - po 2 zł/szt. Cyber: zima 96/97 z CD - 5 zł. Enter 8/96 - 2 zł, 7,8/97 z CD i 5/98 (2CD) - 5 zł/szt. Bajtek: 4,7/96 - 2 zł/szt. PCS: 6/95, 1,6,8/96 (z dyskiem) - 3 zł/szt. PCS 5/95, 5/96 bez dysków - 2 zł/szt. Jeśli kupisz więcej niż 5 gazet - nie doliczam 5 zł na przesyłkę. Wojciech Jędrzejewski, Fabryczna 56, 32-510 Inowrocław, tel. 035 7531051.

•Optimus Pentium 100 Mhz, 40 Mb Ram, 1,2 Gb HDD, midi-tower, monitor GoldStar 14" (wbudowane głośniki i mikrofon), Cdx6, SB16, SVGA, klawiatura, 2 myszy, software (pełna dokumentacja). Drukarka HP 400 color + zasilacz. Razem - 3.500 zł. Marcin Kuszewski, Piaskowa 5, 13-100 Nidzica, tel. 089 625-39-59.

•Gry: Red Alert Counterstrike - 45 zł, Jack Orlando - 30 zł, Fade to Black (nówka!) - 15 zł. Oraz CD z shareware po 15 zł/szt. Maciej Grela,
M. Dąbrowskiej 8/25, 39-400 Tarnobrzeg.

•Procesor 486Dx2, płytę do tego procesora oraz 8 (2x4) lub 16 (2x8) Mb Ram. Cena do uzgodnienia. Patryk Kudlak, Śmietki 18, 11-733 Baranowa.

•Easy PC, numery 1-45 - 2,9 zł/szt lub 103,50 za wszystko. Szymon Biel, Zakręt 13, 30-245 Kraków, tel. 012 267-59-32.

•Płytę główną z P-120 i 32 Mb EDO RAM. ???, 1-go Maja 35c/1, 58-520 Szklarska Poręba, tel. 075 717-25-61, email: k153POLS@client.cpu-zeto.com.pl.

•Windows'95 PL (CD + podręcznik) za ok. 70 zł. Hercules Print Studio (+ instrukcja, CD) za ok. 40 zł. Przemysław Hanc, 11-go Listopada 4/44, 06-100 Pułtusk.

•CDA 7-8/97-05/98 z CD (10 zł/szt), 6/98 (bez 1 CD - 7 zł), 7-10/98 (bez pełnych wersji gier) - 7 zł/szt. PCS 4-9/98 z CD za ok. 7 zł/szt. Gry: Wing Commander III - 45 zł, LBA 1 za 20 zł. Łukasz Prokopowicz, Dworcowa 11, 46-055 Przywory Op. Tel. 0-603-17-13-57.

•Nowy Teenagent - 10 zł, LBA - 15 zł, Spellcross - 30 zł, Marco Polo - 60 zł (lub wszystkie razem za 100 zł). CDA od 11/97 do 11/98 - 5 zł/szt. Ponadto: Gry Edukacyjne - 12 zł, Gry 4U - 12 zł, Gry Komnatowe, Arcade - 12 zł. CD Magazyn - 10 zł. SoftHit (ponad 100 programów edukacyjnych) - 12 zł. Kaśka, tel. 065 543-76-77.

•P-120, 24 Mb Ram, HDD 850 Mb, FDD 1,44", karta muzyczna, monitor 14" SVGA, mini-tower, mysz, klawiatura. Cena 1500 zł. Piotrek, tel. 022 6191882.

•Su-27 Flanker, Grand Prix 2, Alone in the Dark, Tomb Raider, Grand Prix Manager - ceny do ustalenia. Michał Kobylak, Szkolna 95E, 58-535 Miłków, tel. 075 7610486, email: byLux@friko7.onet.pl.

•Joy Tornado Logic3 (2xfire, analog), stan bdb - 25 zł lub wymienię na świat MP3. Adam Kochanowski, Kościelna 4a/13, 97-300 Piotrków Tryb. Tel. 044 648-20-11.

•Reset 1-17 - 40 zł. Privateer 2 - 30 zł, Privateer 1 - 10 zł. Patrycjusz Zdzichowski, 1-go Maja 72/14, 95-100 Zgierz, tel. 042 716-17-12.

•Gambler + CD 8/97 - 5 zł + koszta przesyłki, ew. wymienię na jakikolwiek numer CDA z CD. Łukasz Gardziełewski, Leśna 2, 86-170 Nowe n/Wisłą.

•Gry: Harvester (3CD), City of the Lost Children - 45 zł/szt. NBA Live 97, Theme Hospital, Ecstatica 2, Mechwarrior 2 Mercenaries - 40 zł/szt. Reflux, Shivers - 35 zł/szt. KKND, Primal Rage - 30 zł/szt. Legacy of Time (4CD), Urban Runner (4CD), Reah - po 100 zł/szt. Ireneusz Góralski, Na Ostatnim Groszu 50/6, 54-207 Wrocław. Tel. 071 51-06-52, od 16.

•Skaner ScanMagic 4800P (rozdz. 600x300) - gwarancja. NFS3 - ok. 100 zł. Nieotwarty mousepad - 5 zł. CD z PC Games CD - 4 zł/szt. Dyktafon Panasonic na gwarancji - 100 zł. Łukasz Jankowski, tel. 061 8-230-630, Poznań.

•P-100, 16 Mb Ram, 1,6 Gb HDD, FDD, Cdx4 Sony, S3Virge 3Dx 4 mb, SB16 + głośniki Sony, monitor kolor 15", klawiatura W'95, mysz, kieszeń na HDD Adax, filtr, mini-tower, mousepad. Wywoławczo 1800 zł. Michał, tel. 012 6466256 (w weekendy).

•A500 1 Mb, mysz, 30 dysków, kabel euro, gwarancja - 190 zł. C64-II + magnetofon + stacja dysków 1541 II + kasety, dyskietki, pokrowiec - 115 zł. Krzysztof Hofman, Listopadowa 15/11, 46-320 Praszka, tel. 0604207149.

•Cyrix P150, 16 Mb Ram, HDD 130 Mb + kieszeń, FDD 1,44, Cdx4, SVGA 1 Mb, karta muz. zgodna z SB PRO, głośniki 2x40 W, monitor 14" kolor, klawiatura, mysz. Cena 2000 zł. Tel. 065 5-38-05-72 po 16 (prosić Michała).

•Pakiet Gold Games 2 za 100 zł lub sprzedam na sztuki (w środku m.in. Virtua Fighter, Shadows over Riva, Broken Sword, Toonstruck, WarWind po 30 zł/szt) - lub zamienię na FF7. Sebastian Frąckiewicz, Czyżówek 37, 68-120 Iłowa.

•Gazetę IO z 7-8/98 za 6 zł i SS 6/98 za 4 zł. Paweł Nerkowski, Gotowca 10, 14-200 Iława, tel. 0-88-48-36-18, wieczorem.

•Warlords 3 - 40 zł. Porsche Challenge (PSX) - 50 zł. Mariusz Jabczyński, Koszalińska 22/7, 76-200 Słupsk, tel. 059 439-290.

•P-200, 2GB HDD, CDx24, SVGA Virge 4 Mb, karta muzyczna zgodna z AB16, monitor Phillips kolor, 16 Mb Ram, mysz, FDD, klawiatura W'95. Cena 2800 zł. Marek Modzelewski, Lubiewo 24, 11-730 Mikołajki, tel. 087 4213-064.

•Archiwalne egzemplarze SS, ŚGK, CDA (z CD lub bez). Sprzedam lub wymienię oryginalne gry na PC. Warunki do ustalenia. Tel. 0601-493-708.

•Dodatkową stację do Amigi (3,5") Data Lux SV 702 za 100 zł. Poszerzenie pamięci do 1 Mb do A500 - 30 zł. Książki i pisma o Amidze - wykaz na życzenie. Leszek Cepil, os. Sikorskiego 14/45, 28-100 Bielsko-Biała. Tel. 041 370-12-54.

•EarthSiege - 10 zł, Inca 1 - 10 zł, Fifa Soccer Manager 97/98 - 20 zł. Piotr Czekalski, Gen. St. Maczka 19/13, 60-651 Poznań, tel. 8239-828.

•Komiksy Kaczora Donalda - po 1 zł. Procesor 486Dx4/100 z płytą główną - 100 zł. Joy „Skorpion" - 25 zł. CD-ROM z Gema Pouk dla karty graficznej S3D - 10 zł. Ceny do negocjacji. Mateusz Pilarczyk, tel. 061 29-23-932, po 15.

•Akcelerator grafiki 3Dfx 4 Mb, 9 miesięcy gwarancji, za 200 zł. Łukasz Gubała, os. Barwinek 14/68, 25-150 Kielce.

•Konsolę Sega Mega Drive 2 + 2 joypady + kilka cartridge'ów + kable za 100 zł. Cartridge z grą Magic the Gathering (do tejże konsoli) za 35 zł. Piotr Brzeski, Poniatowskiego 1/4, 65-305 Zielona Góra, tel. 068 3242001.

•P-150, 16 Mb Ram, CDx32, 1,1 Gb HDD, FDD 1,44", mysz, mini-tower, W'98 i DOS, Ave 32, SVGA 2 Mb, klawiatura, głośniki 70 W, okablowanie - 1350 zł. Krystian Krewniak, tel. 058 629-04-94.

•Starcraft (nowy) za 120 zł - lub zamienię na GoldGames 2, ew. Feeble Files, Course of Monkey Island lub Blade Runner. Przemek Sparażynowski, Paderewskiego 26/134, 93-025 Łódź. Tel. 042 682-07-85.

•P-233MMX, 80 Mb Ram, Riva 4 Mb, CDx32, 3D Wave sound, monitor, soft (w tym gry), gwarancja - 2800 zł. Tel. 0601 54 17 78.

•CDx8 - 115 zł. Arkadiusz Danielewski, Aleja Pokoju 8/62, 98-200 Sieradz. Tel. 043 827-15-38.

•1,4 do 7-8, 9- 12/98 Pc World Komputer z CD: Emergency, Destruction Derby 2, Historię Świata wyd.2, Encyklopedię Przyrody wyd.2, Atlas Świata wyd.1, Jak to działa?, Encyklopedię Multimedialną PWN «98 i Multibee Optimusa S.A. Płyty cd-audio: Peter Andre-Natural,Vava Hits«97,«N sync-«N sync, Music from the X-files, The very best of Sting and The Police oraz singiel Nany-Remember the time. Cena do ustalenia,Paweł Baydak, Katowice. Tel. (032) 299-80-90.

•Magazyny IO nr 1-2/98, 3/98, 4/98 wraz z CD (nierozpakowane) za 2 zł/szt. Maciej Moczulski, Spokojna 27, 56-400 Oleśnica, tel. 314 41 45.

•Skaner (nowy) 300x600 dpi, rozdzielczość interpolowa 4800x4800 dpi, obszar skanowania 216x219 mm, interface Epp (Parallel) - 380 zł + koszta przesyłki. W'98 PL z wszelkimi dodatkami - 95 zł. Piotr Grochowski, Witosa 4/1, 06-200 Maków Maz.

•P-90, 16 Mb Ram, 850 Mb HDD, FDD 1,44", SVGA, mysz, SB Pro, Mitsumi 14", gry: Theme Hospital, Outlaws, GTA. Wywoławczo 1350 zł. Michał Radziejowski, Jasna 1/14, 42-200 Częstochowa. Tel. 034 3616959.

•P-133, 24 Mb Ram, FDD 1,44", Cdx24, 1,4 Gb HDD, VGA 1 Mb, karta dźwiękowa, głośniki. Orientacyjnie za 1800 zł. Dariusz Niwit, Rataja 7, 39-100 Ropczyce, tel. 017 2217-650, do 17.30.

•GTA PL - 50 zł. Lew Leon - 25 zł. Gambler 2-7/96 - 2 zł/szt, 5-6/98 - 3 zł/szt. Gambler CD 3,4,7,9-12/98 po 8 zł. CDA 9-12/98 - po 10 zł. Leszek Chuchla, oś. Kombatantów 8/19, 37-500 Jarosław. Tel. 016 621-64-75, email: juzech@onet.pl.

•AMD K6200MMX, 16 Mb Ram, FDD 1,44", CDx12, 6,5 Gb HDD, SVGA 2/4 Mb, karta dźwiękowa, głośniki 120 W, gwarancja. Cena ok. 2600 zł. Mateusz Daniel, Żeromskiego 1/10, 39-100 Ropczyce. Tel. 017 2217-773, po 14.30.

•CDki z CDSA 5,6/97, 19/97 (??? red.). Nr od 01 98 do 09 98 oraz płyty z Chipa 6,7/97. Cena do ustalenia. Przemysław Woźny, Przedlesie 3, 64-400 Międzychód.

•Atari XE + magnetofon + 3 joye + okablowanie + cartridge + literatura po polsku i angielsku, software. Cena do uzgodnienia - ok. 250 zł. Tel. 032 2524340, po 18.

•Amiga 600, joye, diskbox i ok. 50 dyskietek, mysz, mousepad, literatura i czasopisma - 350 zł. Michał Bińczak, Rdutów 6, 62-652 Chodów, tel. 0601 74-37-48, po 19.

•2 kości pamięci 8 Mb EDO Ram 60 ms SIMM za 60 zł, CD-ROM Teac 512E x 12 - 60 zł. Sebastian, tel. 068 34-13-971.

•Atari 64 XE + magnetofon XC12, soft - cena 125 zł. Atari 800 XE + drive 2000, cartridge, magentofon 1535 DR, soft - 300 zł. Organy elektroniczne B1 - 250 zł. 3 joye Atari/Commodore - 150 zł. Ceny do negocjacji. Andrzej Kuczyński, Obornicka 7a/1, 64-500 Szamotuły.

•Akcelerator 3DFx + gry; karta S3Virge DX 4Mb. Tel. 0602-803-117.

•Amiga 600 2 Mb, myszka, pokrywa, gry, gazety od '96 do 09»98 - 200 zł. HDD 2,5" 124 Mb do Amigi 600/1200 z kabelkami - 150 zł. Krzysztof Walentynowicz, Baczyńskiego 16/6, 58-400 Kamienna Góra, tel. 075 744-53-43.

•PC 110 Mhz, 8 Mb Ram, FDD 1,44 Mb, SVGA, karta muzyczna, CDx6, HDD 1,1 Gb, Win'95 PL - 900 zł. Karol Ludew, tel. 048 617-12-55, Szydłowiec.

•Konsolę 8-bitową Sega Mega Drive + 2 gry i 2 pady. Cena około 190 zł. Karol Ludew, Książek Majdowski 17, 26-650 Szydłowiec. Tel. 048 617-12-55.

•CD z niemieckiego PC-Action 12/96, 2,3,6/97 - 3 zł/szt. CD z niemieckiego PC Games 6/97 - 3 zł. CD z Gier Komputerowych 2/97 - 3 zł. Dyskietki z grami Robocop, Jurassic Park na Pegasusa - 10 zł/szt. Doliczam koszta przesyłki. Jakub, tel. 067 2-620-364.

•CD z CDA (26,27,29,30), CD z Gamblera 8-11/98, CD z SS (56,57,60) - 4 zł/szt. Timeshock, F/A-18 Hornet - 17 zł/szt. Jack Orlando, Puzzle Bobble - po 30 zł. Soccer Manager - 40 zł. Flying Corps - 20 zł. Settlers - 10 zł, Tomb Raider 2 - 80 zł. Nowy Teenagent - 9 zł, Hopkins FBI - 50 zł. AD 2044, Kick off 98 - po 35 zł. Encyklopedia multimedialna PWN - 150 zł, Twix Mix - 15 zł, Monster Truck Madness - 25 zł, Earth 2140 - 44 zł. Lub zamienię na gry: Constructor, Clash, Emergeny, Beast & Bumpkins, Blood, MK4, Postal, Target. Latarka laserowa z 10 końcówkami - 50 zł. Mateusz Krzesiński, św. Rocha 137, 42-200 Częstochowa. Tel. 034 362-00-73, po 18.

###KUPIĘ

•Sensible Soccer 95,96,97. Łukasz Supel, al. Włókniarzy 240a, Łódź, tel. 042 636-93-17.

•Dokładną solucję do DN3D oraz tipsy. Adam Ukleja, al. Jana Pawła II 29/40, Starograd Gdański, tel. 56-244-65.

•Wszystkie numery Action Plus za oficjalną cenę (pokrywam koszty przesyłki) - w dobrym lub b. dobrym stanie. Przemysław Bukowski, Parkowa 1/7, 34-470 Czarny Dunajec.

•Advanced Tactital Fighters (oryginalną!!!) + instrukcja, mile widziane pudełko. Cena do uzgodnienia. Arek Kubale, Newtona 128/38, 60-161 Poznań, tel. 0602688565 (po 19).

•Frontier 1 i 2, Space. Sebastian Piątkowski, 28 Grudnia 26, 62-060 Stęszew. Tel. 061 81-34-736, wieczorem.

•Tomb Raider 1 za 30-40 zł (lub zamienię na Ace Ventura z dopłatą). Ew. AV wymienię na Get Medieval, czy jakieś przygodówki. Tylko ludzie z okolic Katowic (najlepiej - Zabrza). Romek Kalucki, Keplera 24/2, 41-818 Zabrze. Tel. 032 273-48-53.

•Przełącznik Kickstartów 2.04/1.3 do Amigi 500. Dawid Grabski, Agrestowa 42/6, 65-780 Zielona Góra, tel. 068 3233-481.

•CD-Rom do laptopa (min. x4). Romek, tel. 062 740-32-60, po 18.

•Tanio P-166 lub szybszy, CDx24. Piotr Dytmer, Murarska 26, 83-200 Starograd Gd. Tel. 56-291-13.

•CDA 1/96 z CD za 25 zł. Paweł Pawlicki, Wojszycka 30, 53-006 Wrocław.

•Solucje do Neverhood i Broken Sword. Grę Broken Sword 2 - do 40 zł. Mirek Stefanowski, skr. poczt. 1107, 43-741 Opole.

•Grę Allo, Allo z 1994 r. (na PC). Rafał Przybyła, Drzymały 22/5, 89-600 Chojnice.

•CDA 1/96(1) z lub bez CD za 15 zł. Mateusz Biegański, Junaków 5, 41-706 Ruda Śl.

•Crusader: No Regret, NFS1 SE, 688(i) Hunter Killer. Łukasz Gubała, os. Barwinek 14/68, 25-150 Kielce.

###ZAMIENIĘ

•TV color, ekran 2" LCD Casio AC/DC, Pal-Secam (TV kieszonkowy) stan b db, cena 600 zł - na drukarkę atramentową max. 1-roczną Canon-Lexmark lub Epson. Andrzej Jenerowicz, Paproci 6, 05-520 Konstancin, tel. 022 717-46-20.

•Zestaw 300 kart do gry Doom Troper (Imperial) na sprawnego pada do PSX, ew. sprzedam za 60 zł. Maciej Charytoniak, Dąbrowskiego 4/19, 11-440 Reszczel, tel. 089 755-02-31 (wieczorem).

•Grę Sega Worlwide SOccer'98 lub Moto Racer na: Diablo, Axelerator lub Neverhood. Marek Książak, Kopernika 15/10, Maków Maz. tel. 029 7172-813.

•Spec Ops na jedną z gier: Theme Hospital, Worms 2, Theme Park, Settlers 2. Tel. 34-56-500, w godz. 17-20 (poza środami). Prosić Dawida.

•Atari 130 XE, stacja dysków California, 45 dyskietek, 2 joye, stan idealny - 300 zł lub zamienię na głośniki Multi do PC (minimum 100 W). Andrzej Jenerowicz, Paproci 6, 05-520 Konstancin, tel. 022 717-46-20.

•Quake 1 na CDA 1/96 z CD lub Dune II. Marian Płuciński, Brandsteattera 4/26, 33-100 Tarnów. Tel. 074 265474 po 19.

•Monster Truck Madness, Soccer, Gex na Broken Sword 2, Black Dahlia lub Atlantis. Mirek Stefanowski, skr. poczt. 1107, 45-741 Opole.

•Dreams to reality na GTA lub Fallout, ew. sprzedam. Jakub, tel. 067 2-620-364.

•Earth 2140 i Quake na GTA PL - lub sprzedam za 90 zł. Paweł Wieczorek, Parkowa 11, 46-55 Przywory Opolskie.

###NAWIĄŻĘ KONTAKT

•Z fanami RTS. Łukasz Gardzielewski, Leśna 2, 86-170 Nowe n/Wisłą./

•Z osobami lubiącymi przygodówki. Mirek Stefanowski, skr. poczt. 1107, 43-741 Opole.

•Z fanami: Star Wars, przygodówek, strategii. Bartosz Kosiński, Na Skarpie 28, 66-400 Gorzów Wlkp.

•Z fanami MK 4. 101% answer. Bartuś Riden, Pilsudskiego 32/368, 41-303 Dąbrowa Górnicza.

•Klub PC Collection poszukuje nowych członków. Tipsy, kody, solucje itp. Dołącz znaczek + kopertę = 101% odpowiedzi. Wojtek Gelmuda, B. Prusa 11, 38-100 Strzyżów.

•Klub Adik & Max ogłasza nabór. Przyślij dyskietkę - otrzymasz na niej gazetkę z konkursami. A ponadto porady, tipsy itp. Adrian Linka, Łokacz Wielki 35, 64-761 Krzyż Wlkp.

•Poszukuję ludzi do tworzenia maga (ew. gier lub dem scenowych). Mile widziany dysk + kilka prac. 100% odpowiedzi. Sebastian Warda, Skarżyńskiego 5/25, 21-040 Świdnik.

•Z maniakami X-files. Poszukuję plakatu kinowej wersji serialu i wszelkich informacji na ten temat. Joanna Pawlukiewicz (17 lat), Zajączki - Parcele 26, 42-160 Krzepice, tel. 034 3175611.

•Klub gier sportowych i strategicznych K.S. zaprasza nowych członków. Maciej Kozak i Paweł Srokowski, Abramowskiego 5, 51-663 Wrocław.

•Scenowa groopa szuka utalentowanych ludzi. Pig/Industrial (Piotr Szeląg), oś. St. Zegrze 79/21, 61-249 Poznań.

•Fanowie i fanki Lary Croft i TR 1-2 - piszcie, odpiszę na każdy list. Wiek, płeć - obojętna. Magda Krywult, Karpacka 28/4, 41-506 Chorzów.

•Z fanami Carmageddon. Sławek Szuta, Doliny Miętusiej 11/132, 43-316 Bielsko-Biała.

•Nawiążę kontakt z miłośnikami gier FPP, przygodowych i sportowych, oraz grającymi przez TCP/IP w GTA, QUAKE2, RAINBOW6. Planuję założyć klub gier komputerowych „PC NET". Kontakt: raptor@friko3.onet.pl

###FORUM

•DJ Comet zmienił alias na Sonar, a CMC to teraz ReMeDy! Jak chcesz wstąpić do grupy, pisz na adres: Mariusz Cieśla, os. Albertyńskie 28/23, 31-854 Kraków.

•Klub Tomb Raider 2. Http://friko7.onet.pl/bartepo/tomb2. Ciekawe informacje i darmowa gazetka dla klubowiczów!

•Systemowe zakłady piłkarskie: http://friko5.onet.pl/ka/baron1.

•Pomogę wszystkim, którzy mają problemy z grami: Jack Orlando, Blade Runner, Tomb Raider2, Książe i Tchórz, Die by the Sword. Tomek Nowakowski, Reymonta 17, 08-200 Łosice.

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) lub e-mailami z subjectem: Pomocna Dłoń. U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.

2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.

3. Wysyłając anons do rubryk Kupię/Sprzedam/Zamienię koniecznie podaj swój pełny adres. Sam email lub numer telefonu tu nie wystarczy! W wypadku gier/programów należy dodatkowo zaznaczyć, że jest to ORYGINAŁ.

4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego, prowadzenia jakiejkolwiek działalności zarobkowej, sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące takie możliwości. Piratów będziemy publicznie demaskować i informować o nich policję.

5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.

6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Encyklopedia PWN 1999

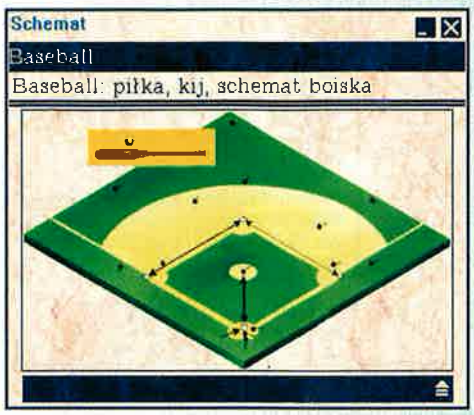
Ludzkość od dawien dawna pasjonowała się wszelkiego rodzaju kompendiami wiedzy. Już w starożytności powstawały encyklopedie tematyczne i ogólne, np. praca Terrencjusza Warrona (116-27 pne.) Disciplinarum Libri IX, Pliniusza Starszego Historia Naturalis (37 ksiąg), w średniowieczu natomiast encyklopedie powstawały jak niczym grzyby po deszczu, a tworzyli je choćby Izydor z Sewilli, Tomasz z Akwinu czy Roger Bacon. Jak widać, nie zawsze owe dzieła mądrości pełne nazywano encyklopediami. Pierwszą polską encyklopedią były XVII-wieczne (1745-1756) Nowe Ateny księdza Benedykta Chmielowskiego, który lubował się w niezwykle trafnych określeniach - jego to autorstwa jest znakomicie trafna definicja „KOŃ - jaki jest, każdy widzi". Godzi się zresztą rzec, że poczciwy ksiądz, oprócz sporej dozy wiedzy rzetelnej i przydatnej, napakował do swych ksiąg mnóstwo informacji o czarach, dziwach, upiorach i rozmaitych - za przeproszeniem pt. czytelników - pierdół. Pierwszy terminu Encyklopedia użył humanista chorwacki Petr Skalić w r. 1599 pisząc Encyclopediae seu Orbis disciplinarum. Encyklopedie w układzie alfabetycznym i tematycznym pojawiły się w wieku XVII. Niektóre weszły do historii jako dzieła przełomowe - jak na przykład Wielka Encyklopedia Francuska Diderota i d'Alemberta. Są i takie, które ukazują się cyklicznie od ponad dwustu lat - Encyclopaedia Brytannica pojawiła się w 1768 r i ukazuje do dziś. Larousse zaczął swoją działalność w r. 1866. Wszystkie te dzieła miały jedną cechę - były nieznośnie opasłe, ale świetnie się prezentowały na półkach. Gorzej było z transportem... bo niektóre z tych wydawnictw liczyły sobie po dwadzieścia i więcej tomów, dochodząc do łącznej wagi kilkudziesięciu kilogramów.

El General Magnifico

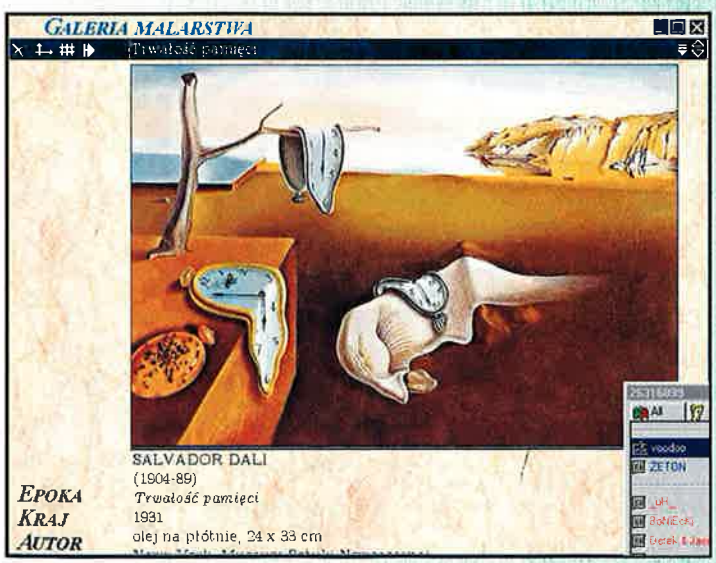
Miało to swój urok - sam pamiętam, z jaką frajdą nurkowałem w encyklopedię w długie zimowe wieczory. Zasiadłszy w fotelu i zaopatrzywszy się w półmisek orzechów, wertowałem pachnące drukarską farbą strony. Fajnie było, ale inaczej się działo, kiedy trzeba było sięgnąć po jakąś konkretną wiadomość. Wtedy dźwiganie opasłych tomiszczy z półek bibliotecznych przekształcało się w żmudne zajęcie i spory wysiłek fizyczny. Z pojawieniem się komputerów i płyt kompaktowych sytuacja uległa diametralnej zmianie. Ogromna ilość informacji, jaka da się wcisnąć na mały przecież i lekki kompakt natychmiast nasunęła specom myśl o tym, żeby stworzyć encyklopedie na kompaktach, w dodatku mogą być przecież uzupełnione informacjami wizualnymi, filmowymi i dźwiękowymi. I tak powstały encyklopedie multimedialne.

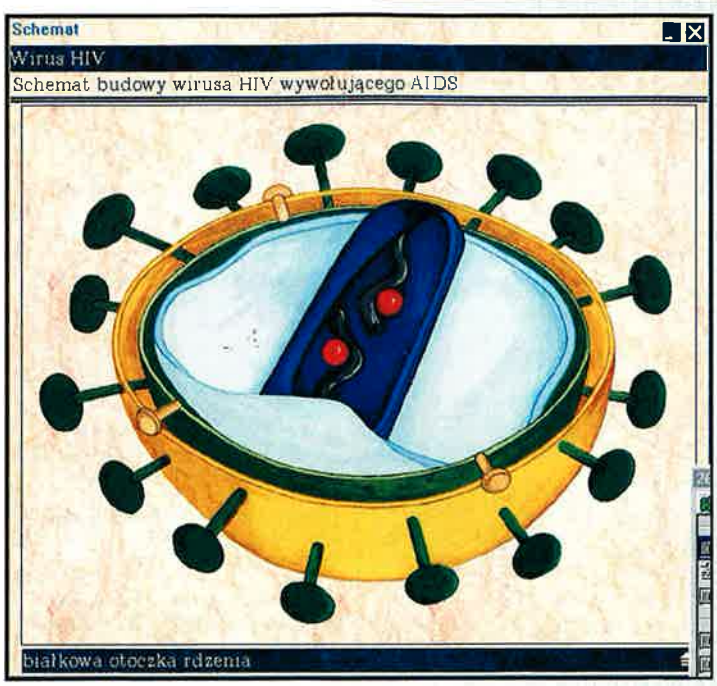
Multimedialne, to znaczy takie, które epatują dźwiękiem i wizją. Nie jest to wcale przesada - w omawianej Encyklopedii PNW mamy 3 godziny nagrań dźwiękowych. Każde z nich trwa około minuty, ale jeśli chcemy np. dowiedzieć się, co to takiego barkarola (domyślamy się oczywiście, że nie jest to „bar Karola"), to nie tylko otrzymamy wyjaśnienie, ale i usłyszymy słynną barkarolę z Opowieści Hoffmana.

Przy haśle Akropol możemy obejrzeć sobie płynną i doskonale zrobioną animację przedstawiającą trójwymiarowo Akropol z lotu ptaka - robi to niezwykle wrażenie, a co najważniejsze - jest znakomicie poglądowe, i choćby zwolennicy tradycyjnych encyklopedii na głowach stawali, nie obronią swych pozycji. Klasyczne encyklopedie takich możliwości po prostu nie mają i basta!



Pora więc nareszcie przedstawić bohaterkę naszej recenzji bliżej. Encyklopedia multimedialna PNW, edycja 1999 zawiera ponad 100 000 haseł. Jest to trzecie już wydanie i miejmy nadzieję, że nie ostatnie. Od poprzednich różni się tym, że jest bardziej „juzer friendli" - przyjazna użytkownikowi. Łatwiej jest się poruszać po programie dzięki zgrupowaniu elementów sterownika przy sobie, oraz podzieleniu treści na moduły takie jak: Atlas świata, Atlas historyczny Polski, Galeria malarstwa, Galeria zabytków, Kronika filmowa, Mapa nieba i Okresowy układ pierwiastków. Użytkownik ma też możliwość decydowania o rozmiarach i obecności głównych elementów interfejsu (struktura hasła, lista haseł) oraz jego kolorów.





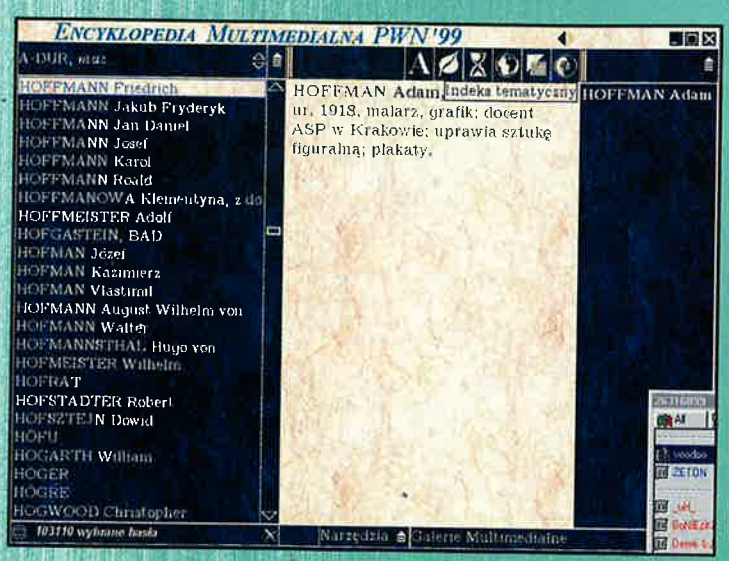
Ilustracje multimedialne obejmują wymowę haseł, animowane mapy historyczne (kampanie i wojny - coś pięknego, szczególnie animowane plany bitew! - możliwość obejrzenia animowanego planu bitwy pod Kannami pozwala w pełni zrozumieć geniusz

taktyczny Hannibala) i sporo filmów (co prawda większości filmów nie towarzyszy dźwięk, dzięki czemu oglądanie np. wybuchu atomowego sprawia dość osobliwe wrażenie, ale dajmy spokój drobiazgom). Materiał rozłożono na dwie płyty, co wyraźnie poprawiło jakość filmów i dźwięku. Do całości dodano - dla posiadaczy napędów DVD - jedną płytę, na której animacje i wykłady animowane zostały rozbudowane do całoekranowych. Rozbudowana została też możliwość pracy Encyklopedii z innymi programami - można nie tylko kopiować do pamięci podręcznej różne hasła, ale i ilustracje, fotografie, rysunki, tabele, kadry z animacji, mapy nieba itp. Można je także wykorzystywać w innych programach, dzięki funkcjom Kopiuj-Wklej oraz Przeciągnij i Upuść.

Encyklopedia ma rozbudowany, wielopoziomowy system indeksów, pozwalający na selekcjonowanie haseł z interesującej nas dziedziny i rozmaite filtracje (możemy np. odszukiwać hasła dzięki operatorom logicznym (i, lub, nie) - „matematyk i fizyk"). Indeksy tematyczne są zestawami haseł uporządkowanych wedle pewnej dziedziny wiedzy: Przyroda, Społeczeństwo, Technika, Sztuka, Wiedza - z których każdą podzielono na obszary bardziej szczegółowe - można więc całość traktować jako zbiór wielu encyklopedii tematycznych. Tradycyjna encyklopedia takich możliwości nie daje. Indeks chronologiczny pozwala wyszukiwać hasła wedle okresu, do jakiego należą historycznie - można przy tym ustalić jednostkę jako rok, albo wiek. Indeks geograficzny służy do odszukania haseł zgrupowanych wedle obszarów geograficznych lub krajów (co jest ilustrowane na mapie globu lub obszaru ziemi. Mamy jeszcze do wyboru Indeks Kategorii (Świat przyrody, Ludzie, Miejsca, Świat kultury) i Indeks ilustracji. Encyklopedia jest bardzo bogata w ilustracje - statyczne (np. mapy, zdjęcia, tabele) i dynamiczne (filmy, sekwencje dźwiękowe lub animacje - np. procesy tektoniczne). Osobliwym rodzajem ilustracji są tzw. Interakcje, pozwalające na pełniejsze zrozumienie niektórych pojęć z fizyki, astronomii, logiki i ekonomii. Użytkownik ma możliwość dokonania zmiany jakiegoś istotnego parametru modelu i obserwacji efektu tych zmian - np. zmiany pór roku w dowolnym miejscu na powierzchni Ziemi lub podstawowych funkcji matematycznych. Wszystko to jest absolutnie wykluczone, przy korzystaniu z tradycyjnej encyklopedii. Osobliwie widać to na Mapie nieba - mamy tu bowiem możliwość obejrzenia animacji symulującej upływ czasu w ciągu doby, możliwość wybrania daty, punktu na powierzchni ziemi, z którego chcemy patrzeć w niebo. Na życzenie wyświetlane są gwiazdozbiory, można też otrzymać informację dotyczącą

przeniesienia się do np. Australii i zobaczenia, jak tam wygląda niebo w nocy. Rzecz dawniej była do zrobienia jedynie w planetarium (zobaczcie w encyklopedii, co to takiego), w Polsce

dowolnej gwiazdy, wchodzącej w skład danego gwiazdozbioru. Doskonała to lekcja poglądowa astronomii. Możemy też zmieniać skalę, czyli jakby używać teleskopu (powiększenie do 20 razy). Nie da się czegoś takiego zrobić w najlepszej choćby „zwykłej" encyklopedii, bowiem nie można tam animować obrotu nieboskłonu - tutaj zaś mamy jeszcze możliwość natychmiastowego



wiem jedynie o planetarium w Olsztynie i Chorzowie. Jako lekcja poglądowa jest to niezwykle kształcące.

Program jest rezydentny - pisząc tę recenzję, włączyłem go sobie i w dowolnym momencie mogłem sobie „sięgnąć do encyklopedii", czyli zajrzeć pod jakieś hasło, zapoznać się z jego treścią i „zamknąć" stronę. Wszystko to razem nie trwa dłużej niż kilkanaście sekund - co jest ogromnym ułatwieniem przy pracy dla wszelkiego rodzaju - takich jak ja - pismaków, którzy często powinni sprawdzać wiarygodność tego, co piszą (jak mawiał redaktor Grydzewski „wiem wprawdzie doskonale, że PANA TADEUSZA napisał Słowacki, przed oddaniem jednak rzeczy do druku sprawdzam to w encyklopedii).

Szczególne miejsce zajmują w EM99 Galerie - tj. zestawy ilustracji dobranych szczególnie starannie i bogato opisanych jako Galeria malarstwa światowego i Galeria zabytków Polski - zestawy ilustracji z uzupełniającymi informacjami. W sumie rozmaitych ilustracji mamy około 5000 z dodatkowymi mapami (800) i możliwością wydruku, którego jakość zależy od dysponowanej przez użytkownika drukarki. Last, but not least, mamy wreszcie możliwość uzupełniania Encyklopedii przez Internet, na zasadzie sprawdzania serwera PWN i ściągania zeń, bądź aktualizowania haseł - i tych zawartych już w Encyklopedii, i tych dokładanych później. Możemy więc wzbogacać swoją Encyklopedię i odpowiednio do zainteresowań ją rozbudowywać.

Godzi się wreszcie wspomnieć o efektownej szacie graficznej całości, wydanej jako imitacja grubej księgi i znakomicie nadającej się na prezent. Podsumowując całość - jest proponowana Encyklopedia niezwykle użytecznym kompendium wiedzy, pozwalającym szybko i sprawnie wyszukiwać potrzebne nam wiadomości - ale można jej też używać np. w szkołach - polecam ją nauczycielom, jako znakomitą, świetnie opracowaną pomoc naukową. Chyba nie przesadzę, jeśli powiem, że powinna się znaleźć w każdej szkolnej bibliotece i w każdym pokoju nauczycielskim. ■

MARIHUANA,
środek odurzający otrzymywany z konopi indyjskich rosnących w Ameryce Północnej i Meksyku; palony w fajkach wywołuje halucynacje, euforię i uzależnienie psychiczne; w Polsce obrót i stosowanie marihuany są zakazane.

Q-ACTION	Producent: PWN
Wymagania: P 66, 16 MB RAM, CDx4, SVGA, Win 95/98, k. dźwiękowa	Dystrybutor: Wydawnictwo Naukowe PWN
Internet: http://www.pwn.com.pl	

INFO

Dancing Baby Screensaver

Dziecko ocali monitor?

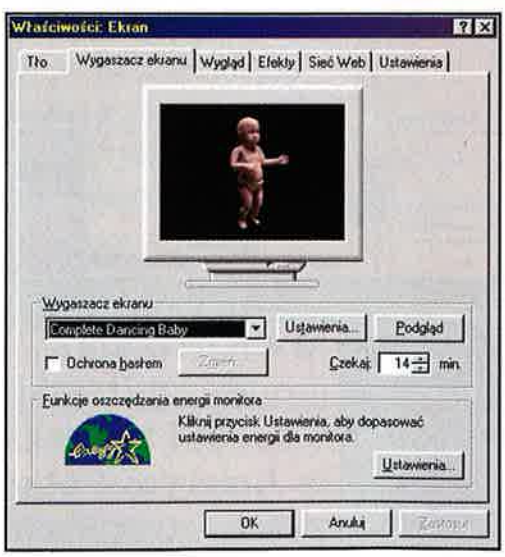
Kilka lat temu programiści ze znanej w środowisku grafików komputerowych firmy Kinetix stworzyli program Character Studio. Mówiąc w wielkim skrócie, służy on animatorom do tworzenia naturalnie wyglądających animacji poruszających się ludzi i zwierząt. Aby rozpowszechnić ten program i pokazać ludziom, że jego obsługa jest banalnie prosta, stworzyli dziecko. Ale nie było to zwykłe dziecko - to dziecko tańczyło i to jak!

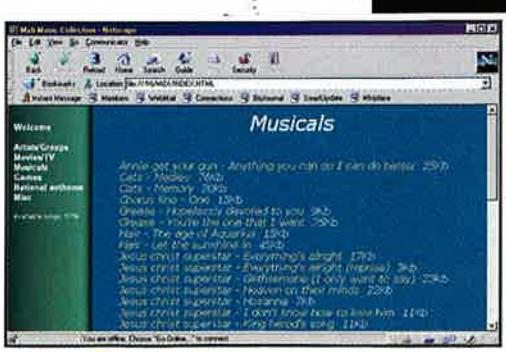
MARCIN SERKIES

Teraz, gdy minęło już kilka lat, stwierdzono, że trzeba pokazać tańczącego berbecia większej ilości ludzi. Dlatego też zebrano różne animacje owego zdolnego dziecka, dodano do tego sporą ilość plików muzycznych, umieszczono na płycie, i zaczęto rozprowadzać jako... wygaszacz ekranu. Tak, tak - po włożeniu do odtwarzacza płyty „Dancing Baby Screensaver" i kilku kliknięciach, nasz system straci kilkadziesiąt megabajtów wolnego miejsca na dysku, ale zyska nowy, niepowtarzalny wygaszacz ekranu. Na płycie z programem umieszczono ponad 150 różnych animacji dzieciaka, a do tego ponad 1500 plików w formacie mid. A korzystanie z tego wszystkiego nie jest bynajmniej sprawą trudną. Wystarczy dostać się do okna ustawień ekranu i w zakładce „wygaszacz ekranu" wybrać tańczące dziecko. Teraz jeszcze tylko chwilka potrzebna na konfigurację i możemy ratować swój ekran, podziwiając plący ubranego w pampersa malolata.

Przedtem jednak, jak już powiedziałem, trzeba to wszystko skonfigurować. Na szczęście program napisano tak, żeby nawet kompletny laik nie miał problemów z jego obsługą. Po otworzeniu okna konfiguracji wystarczy, kierując się zaznaczonymi na nim punktami, ustawić wszystkie wymagane parametry i opcje. W punkcie pierwszym wybieramy katalog, z którego ma korzystać wygaszacz przy odtwarzaniu animacji i wybieramy filmik (w formacie avi lub quick time), który pojawi się na ekranie po uruchomieniu wygaszacza. W punkcie drugim robimy właściwie to samo, ale tu wybieramy plik dźwiękowy mid lub wav, który będzie towarzyszył odtwarzaniu filmu. Warto wspomnieć, że zarówno w wypadku filmu, jak i dźwięku, możemy zaznaczyć specjalną opcję, która będzie losowo wybierała pliki, dzięki czemu nie będziemy oglądać ciągle tego samego filmu i słuchać tej samej melodii. Trzeci punkt ustawień to ustalenie hasła, którego wpisanie pozwoli nam na powrót do normalnej pracy komputera, a także wybranie, czy ruszanie myszką ma wyłączać wygaszacz czy nie. Na koniec pozostaje jeszcze wybór, czy przy odtwarzaniu dźwięku wygaszacz ma korzystać z wybranych plików, czy z dźwięku zawartego w filmie, czy też z płyty w formacie audio umieszczonej w CD-ROM'ie. Można też oczywiście wybrać absolutną ciszę, ale jak dla mnie, to nie to.

Zresztą jeśli mam mówić o tym, co ja sądzę o tego typu wygaszaczach, to muszę powiedzieć, że dla mnie są one pomyłką. Powód tego jest bardzo prosty - „Dancing Baby Screensaver", jak i większość współczesnych wygaszaczy, nie zapobiega bynajmniej wypalaniu się luminofora, może jedynie wykorzystuje go w mniejszym stopniu niż normalna praca pod Windowsem. Ale nie to jest istotne - przecież program ten jest skierowany do tych, którzy będą chcieli go używac. Wydaje mi się, że nie będą oni bynajmniej nim zawiedzeni. Niektóre filmiki są naprawdę ciekawe. Szczególnie podobał mi się ten z pijanym dzieciakiem trzymającym flaszkę w ręku, a także umieszczony na płycie „acid baby", który w pełni zasługuje na swoją nazwę „skwaszone dziecko".





Jeśli chodzi o pliki dźwiękowe dołączone do programu, to również nie można na nie narzekać. Chyba każdy znajdzie coś dla siebie pośród ponad 1500 plików mid. Ażeby było łatwiej znaleźć interesujące nas kawałki, są one ładnie pokatalogowane, a szukanie może się odbywać w jakiejkolwiek przeglądarce internetowej.

Możecie się oczywiście zastanawiać, ile to wszystko zajmuje na dysku. Niby obawa całkiem uzasadniona, ale nie do końca, bowiem tylko od użytkownika zależy, jakie animacje i pliki dźwiękowe znajdą się na dysku, i tym samym z jakich będzie korzystał wygaszacz. Oprócz plików kopiowanych podczas instalacji, możemy przeglądając płytę dodać (po prostu kopiując do folderu programu) te, które nas interesują, albo usunąć te, których nie chcemy. A jeśli poczujemy niedosyt, a mamy dostęp do Internetu, możemy zaglądnąć na stronę www.dancingbabycd.com i stamtąd ściągnąć więcej plików.

Ogólnie rzecz biorąc, płyta „Dancing Baby Screensaver" stoi na wysokim poziomie i właściwie jedyne co mi się nie podobało, to praca wygaszacza w rozdzielczości pulpitu, przez co w rozdzielczości 1024x768 filmiki są niezbyt duże. Inna sprawa, że są nagrane na płycie w niskiej rozdzielczości. Ale wada ta bynajmniej nie dyskwalifikuje tańczącego dzieciaka i myślę, że powinien się on pojawić na naszych komputerach i urozmaicić szare komputerowe życie. ;) ■

	Producent: Atomic Media Software
Wymagania: Win 95/98/NT, 16MB, mysz, CD-ROM, k. dźwiek, karta graf.	Dystrybutor: Atomic Media Software
Internet: http://www.jelly-fish.com	

INFO

Multimedialne programy

THE LANGMaster SERIES®

wspomagające naukę języka angielskiego

SUPER PROMOCJA!

Seria LANGMaster Interactive English to całkowicie unikalny, interaktywny i multimedialny system do nauki języka angielskiego. Program bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzanie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienie języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób!

379,-

Najbardziej wszechstronny i efektywny kurs języka angielskiego dla zaawansowanych. Niezbędny dla pragnących odnieść sukces na egzaminie TOEFL, 4-częściowy kurs przygotowawczy wraz z 7 kompletnymi testami praktycznymi.

Pełnowartościowa wersja demo dostępna w Internecie pod adresem: www.epaonline.com/poland/demos

Naszym celem jest tworzenie oprogramowania najwyższej jakości, które korzysta z najnowszych technologii i zawiera najbardziej użyteczny zestaw narzędzi, gwarantując skuteczną naukę języka angielskiego.

Satysfakcję oraz powody do dumy przynoszą nam sukcesy i zadowolenie naszych klientów połączone z licznymi nagrodami i wyróżnieniami przyznawanymi przez specjalistów na całym świecie.

Cieszymy się, że dzięki naszej efektywnej pracy oferowane programy stają się bezkonkurencyjne również cenowo.

Przekonaj się sam, jak łatwo i skutecznie korzysta się z naszych produktów.

Ucz się języka angielskiego

- z nami poczujesz smak sukcesu.

Już wkrótce!

ENGLISH *in Action*

Nauka języka angielskiego w oparciu o wywiady ze znanymi postaciami. Kursy wzbogacone wieloma atrakcyjnymi obszernymi sekwencjami wideo oraz mnóstwem różnorodnych ćwiczeń. Wszystkie teksty tłumaczone na język polski. Seria przygotowywana wraz z telewizją SKY NEWS - gwarancja najwyższej jakości materiałów.

DD KOMPUTERY

www.epaonline.com/poland

ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom
tel./fax: (0 48) 360 80 91, 442 36
e-mail: ddkomp@epaonline.com

Zostań naszym Partnerem!

Dostępny również na DVD ROM a także w wersji OEM

PC WORLD KOMPUTER REKOMENDACJA

Wielki Multimedialny Atlas Świata

To, że multimedia są już czymś powszechną jest chyba rzeczą oczywistą. Powszechną sprawą stają się również powoli różnego rodzaju encyklopedie, atlasy i inne tego typu programy pełne właśnie różnego rodzaju multimediów. Konsekwencją takiego stanu rzeczy jest to, że jak to już bywało nieraz w przeszłości, producenci przestawiają się z produkcji jakościowej na ilościową - bo to im się bardziej opłaca. A traci na tym oczywiście klient - bo któż by inny.

MARCIN SERKIES

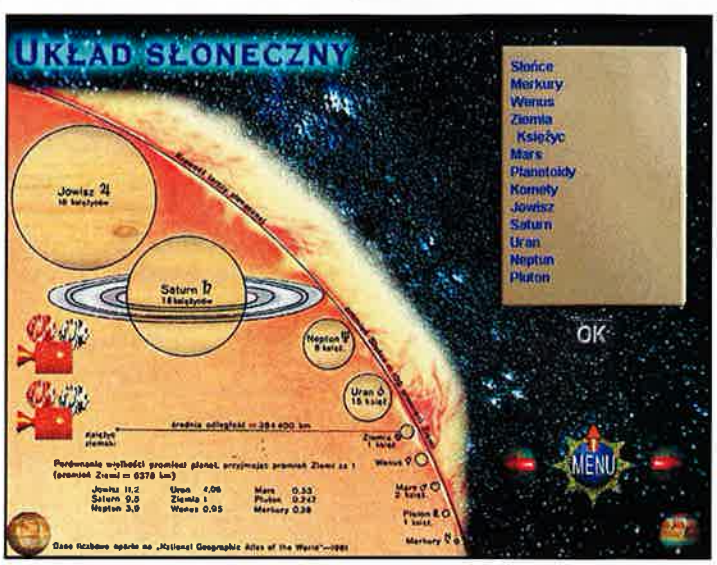
Jeśli po przeczytaniu tego krótkiego wstępu nie spodziewacie się niczego dobrego w dalszej części tekstu, macie trochę racji, ale z drugiej strony nie jest aż tak źle. Mowa będzie o Wielkim Multimedialnym Atlasie Świata, którego wydawcą jest Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych. Nazwa (programu, nie wydawcy) jak najbardziej na czasie i w porządku, ale osobiście trochę bym ją skrócił, ucinając słowo „Wielki", bowiem jak się okazuje, program ten pomimo tego, że zajmuje dwie płyty wcale nie jest taki duży... Chociaż może się czepiam... Zobaczymy.

Na razie zajmę się tym, co po kilkunastu minutach pracy z programem zaczęło mnie niesamowicie drażnić. Chodzi tu niestety o menu i ogólnie dostęp do informacji zawartych na płytach. Piszę niestety, bo w tego typu programie autorzy powinni się postarać o takie zaprojektowanie menu, żeby użytkownik mógł szybko i bezproblemowo dotrzeć do poszukiwanych danych. Tymczasem tutaj pomimo ładnego wyglądu zewnętrznego, mniej cierpliwy użytkownik zacznie po pewnym czasie obrzucać komputer epitetami, których tutaj nie przytoczę. A żeby nie być gołosłownym, podam przykład, który, patrząc od strony programistycznej, jest banalny do poprawienia, a nie poprawiony powoduje zgrzyty. A zatem udało mi się dotrzeć do ekranu, na którym program pokazuje katalog zdjęć przygotowanych dla danego tematu. Możemy je oglądać po kolei lub zacząć od środka. Ale uwaga - kolejność jest z góry ustalona (to po pierwsze), po drugie po dojściu do ostatniego zdjęcia musimy żmudnie wracać na początek, żeby wrócić do menu. A wystarczyłoby dodać przycisk: powrót do menu i byłoby po kłopocie. A jest to tylko jeden z przykładów „udogodnień", z którymi się spotkamy w tym produkcie.

Dobra, kod programu nie jest może rewelacyjny, ale liczy się to, co jest zawarte na dwóch płytach. Pierwsza to atlas świata. Po jego uruchomieniu pokazuje się naszym oczom widok kuli ziemskiej. Klikając na niej wybieramy interesujący nas kontynent lub ocean i tym samym przechodzimy do następnego menu. W nim program pokazuje nam powiększony obszar, który wybraliśmy i kilka nowych opcji. Jeśli wybraliśmy ocean, możemy zapoznać się z przygotowaną na jego temat notatką i ewentualnymi zdjęciami, no i oczywiście z mapą fizyczną. Natomiast wybór kontynentu przenosi nas do nieco innego menu. Używając jego opcji, zobaczymy np. zdjęcie satelitarne wybranego kontynentu albo zapoznamy się z jedną z ośmiu map tematycznych pokazujących takie rzeczy jak gęstość zaludnienia, roślinność itp. Swoją drogą rzecz całkiem przydatna na lekcje geografii. Kolejną rzeczą, jaką możemy tu zobaczyć są filmy i zdjęcia związane ogólnie z kontynentem. Bo jeśli potrzebujemy konkretnych informacji o jakimś państwie, musimy użyć mapy politycznej i leksykonu państw. Po wybraniu interesującego nas państwa zobaczymy ekran podobny jak po wyborze oceanu na samym początku. A tu oczywiście encyklopedyczna notatka na temat danego państwa, zdjęcia, filmy, ciekawostki. I tutaj ważna uwaga - o ile to pierwsze (notatka) występuje zawsze, to nie zawsze zobaczymy w pasku narzędziowym pozostałe opcje. Po prostu niektóre państwa są bardziej okraszone multimediami od innych. A jeśli mówię już o multimediach, to muszę powiedzieć, że dźwięki dobiegające z głośników (nie licząc tych towarzyszących wciskaniu przycisków) są całkiem przyjemne - często tematycznie powiązane z tym, co widać na ekranie.

Podobnie jest ze zdjęciami, które są całkiem niezłej jakości, więc ogląda się je przyjemnie. Z filmami jest już trochę gorzej - nie są one może złej jakości, ale jak dla mnie były po prostu przynudnawe - ale cóż, to zapewne kwestia gustu.

Ale już kwestią gustu nie jest to, że druga płyta została potraktowana po macoszemu. Niby jest to atlas polski i kosmosu, ale jakoś do mnie to nie trafia. Wydaje się, ogólnie rzecz biorąc, że umieszczono tu mniej informacji niż na pierwszej płycie. A to przecież paranoja - w atlasie polski mamy do wyboru kilka krain geograficznych, a tam zdjęcia, notatki itp. Ale wszystkiego jest po prostu za mało. I wcale nie pomagają umieszczone na płycie quizy, bo po tym, jak nie znalazłem w atlasie słowa na temat mojego miasta (Wrocławia) lekko się zdziwiłem (delikatnie mówiąc) i nie miałem już ochoty dalej znęcać się nad sobą.



Cóż - może te ostatnie słowa są trochę ostre i się czepiam. Ale biorąc pod uwagę dwie płyty razem wzięte, program pozostawia niedosyt - wszystkiego wydaje się za mało. Więc jeśli kogoś stać na wydatek około 200zł, za które dostanie, owszem, dobry program - zawierający dużo multimediów, a mało informacji - nie musi się długo zastanawiać. Ja natomiast rozglądnę się jeszcze i zapewne znajdę coś lepszego (choć pewnie nie po polsku). ■

D-ACTIO	**Producent:** DOW&DOW
Wymagania: 486DX, 16MB, SVGA 16bit, CDx8, Win95/98	**Dystrybutor:** PPWK
Internet: http://www.- nieznany	

INFO

CD-AUTO Salon '99

Biblia Autofila 99

Witam po raz kolejny wszystkich miłośników motoryzacji i koneserów pięknych, samochodowych kształtów. Tym razem po raz kolejny ucztę wyprawiło nam wydawnictwo odpowiedzialne za opisywany niedawno przeze mnie kwartalnik CD-AUTO. Ich najnowszy produkt nosi również taki tytuł, ale ważniejsze jest to, co napisano pod spodem. Salon '99 - czyli przegląd wszystkich samochodów osobowych na rok 1999. Wprawdzie taka pozycja ukazała się już na rynku w listopadzie, ale po pierwsze była to staromodna, papierowa edycja, a po drugie pewne opóźnienie pozwoliło na dodanie kilku modeli, które ukazały się od tego czasu.

MARCIN SERKIES

Salon '99 to w zasadzie nie program, a kompletna strona WWW zawierająca wszystkie informacje i przeglądana na przykład w Netscape. Nie będę się rozwodził nad wadami i zaletami takiego rozwiązania - to kwestia gustu, a mi jest wszystko jedno. Poza tym nie to jest ważne, w jaki sposób, a co jest pokazane. Mówiąc w skrócie: w katalogu zawarta jest oferta ponad stu firm produkujących auta seryjne, a także stu pięćdziesięciu producentów tzw. kitcarów i firm tunningowych.

Pozycja pierwsza i chyba najbardziej interesująca przeciętnego użytkownika czterech kółek to oczywiście oferta seryjna. Co tu wiele mówić - wśród aut produkowanych przez ponad sto firm każdy może znaleźć coś dla siebie (tylko skąd wziąć tę kasę?...). A samo szukanie jest bardzo proste. Możemy po prostu wybrać interesującego nas producenta, a następnie konkretny model, lub wyszukać jakieś auto stosując różnorakie kryteria. Jednak o wyszukiwaniu za chwilę, a na razie to, co zobaczymy po wybraniu interesującego nas modelu. Po pierwsze praktycznie każde auto jest przedstawione na kilku naprawdę ładnych zdjęciach (no, są małe wyjątki) prezentujących je w różnych ujęciach. Poza tym możemy przeczytać opis każdego samochodu, który nie wyczerpuje może najważniejszych tematów, ale jest napisany ciekawym językiem i dobrze się go czyta. Tegoroczne premiery zostały opisane dokładniej od aut znajdujących się już na rynku, co jest całkowicie zrozumiałe i godne pochwały. Nie zabrakło też w katalogu danych technicznych, które często bardziej interesują niż najpiękniejsze nawet zdjęcia. Cóż - fachowcem nie jestem, ale wszystkie najważniejsze informacje na pewno zobaczymy przeglądając dane. Wprawdzie przy niektórych autach brakuje ich charakterystyk, ale najczęściej dotyczy to albo kitcarów, albo samochodów, co do których nie jest pewne, czy będą produkowane seryjnie. Tak w ogóle, jeśli już mówię o danych technicznych, to osobom o słabych nerwach nie polecam przeglądania ich w kategorii „firmy tunningowe". Cóż - malucha śmigającego z prędkością 135 kilometrów na godzinę jeszcze zdzierżę, ale tunningowanego ferrari z silnikiem 800-konnym nie przełykam już tak łatwo... Za to całkiem łatwo i przyjemnie mogę strawić ponad dwadzieścia filmów zawartych w katalogu. Są wprawdzie dość krótkie, ale za to całkiem niezłej jakości i pokazują naprawdę ładne auta.

A gdy mówię o ładnych autach (i dobrych), to nie mogę nie wspomnieć o dziale kitcarów, czyli samochodów nie produkowanych seryjnie. Cóż - większość z nich nawet na zdjęciu powoduje jakieś tajemnicze poruszenie gdzieś w głębi mych trzewi. I chociaż fanatykiem nie jestem, muszę powiedzieć, że auta te są po prostu wspaniałe - a w katalogu jest ich całkiem sporo. Wcale też nie martwię się tym, że są dla mnie odległe jak pokrętne myśli polityków - i tak nigdy nie będzie mnie na żaden z prezentowanych tu produktów stać. Ale zawsze można trochę tańszy samochód oddać w ręce specjalistów z firmy tunningowej, a oni zrobią z nim co trzeba (jak ze wspomnianym wcześniej maluchem).

Na koniec jeszcze (jak wcześniej obiecałem) kilka słów o wyszukiwaniu w katalogu samochodów spełniających pewne kryteria. Kryteriów tych można podać dowolną ilość, wybrane spośród kilkudziesięciu, takich jak na przykład moc silnika, typ nadwozia, rodzaj napędu itp. Trzeba powiedzieć, że funkcja ta działa całkiem sprawnie (szczególnie gdy nie nakażemy programowi pokazywania zbyt dużej ilości odnalezionych samochodów), ale tylko przy użyciu Internet Explorera. W wypadku Netscape na Celeronie 300A, 64MB ramu i 700MB wolnego miejsca na dysku po jakichś 5 minutach program nagle stwierdził, że brak miejsca na dysku. Fakt faktem, że wcześniej lojalnie ostrzegł, że funkcja ta może nie działać na tej przeglądarce.

Miałem jeszcze porównać ten produkt z zeszłorocznym katalogiem Impresji dostępnym również na płycie. Ale co tu wiele mówić - programy mają podobne możliwości. Salon '99 ma dużo więcej (i lepszej jakości) zdjęć i posiada filmy, za to w katalogu Impresji filmy są z komentarzem. Ale aktualnie (mamy rok 99, przypominam) porównywanie tych dwóch aplikacji jest bez sensu.

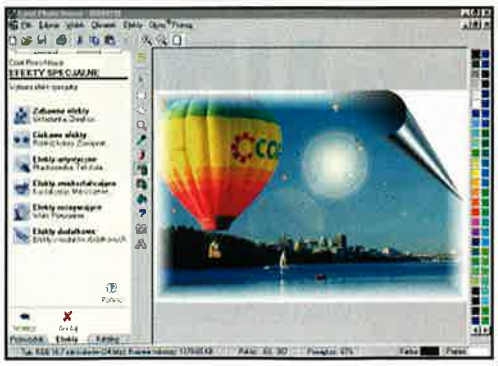
Tak więc, jak widzicie, Salon '99 jest profesjonalnie wykonanym programem naprawdę godnym uwagi. Dodatkowym plusem może być dodawana do niego minigazetka. Znajdziecie w niej kilka nowych samochodów i ogromny plakat z dwoma naprawdę ładnymi maszynami. ■

CD-ACTION	Producent: MpiM S.C.
Wymagania: P75, 16MB RAM, CDx4 (naprawdę minimalna)	Dystrybutor: MpiM S.C. tel. 022 6441370
Internet: http://www.cdauto.pl	

INFO

Corel Print Office

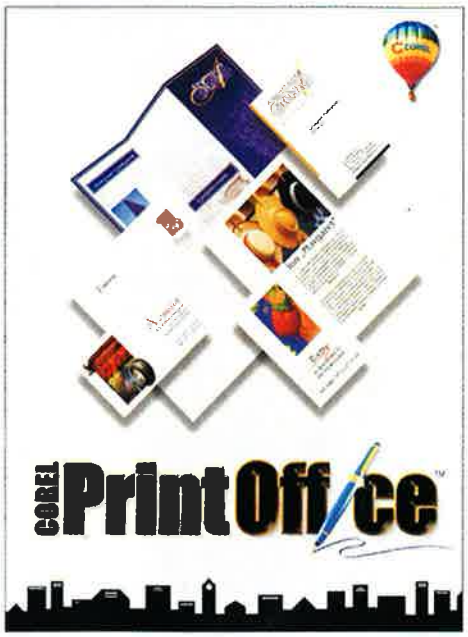
Moje barwne biuro



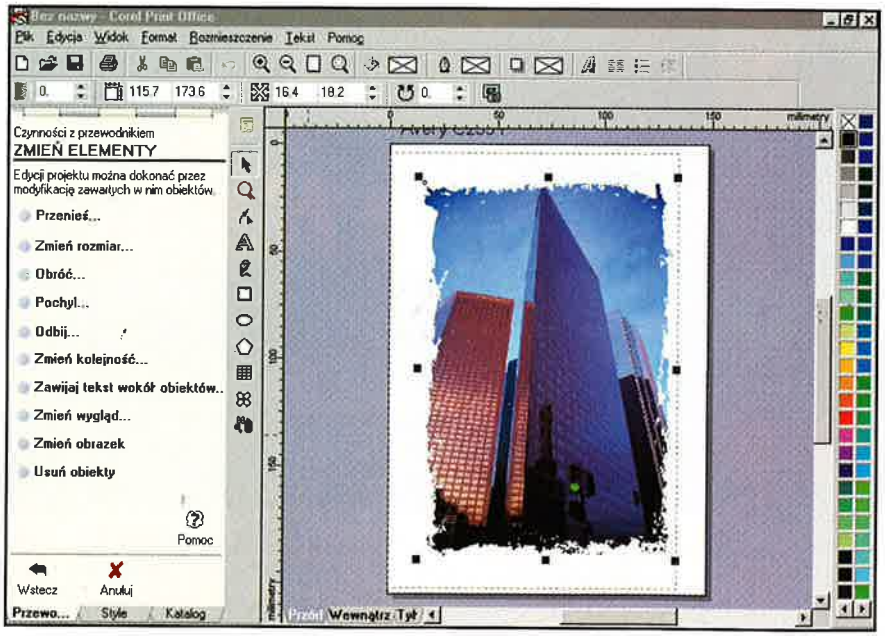
Z końcem ubiegłego roku firma Corel wprowadziła do sprzedaży pakiet graficzny Corel Print Office przeznaczony do szybkiego tworzenia projektów graficznych związanych przede wszystkim z dokumentami biurowymi takimi jak wizytówki, faktury, foldery czy papier firmowy. Nie oznacza to jednak, że nadaje się on tylko do wykorzystania w biurze, pakiet ten sprawdza się także w użytkowaniu domowym, a łatwość obsługi sprawia, że poradzi sobie z nim nawet początkujący użytkownik.

JACEK BZDUN

Dzieje się tak za sprawą notesu (rzeczywiście przypomina trochę kolonotatnik z zakładkami oddzielającymi strony o różnej tematyce), który po uruchomieniu programu jest najbardziej widocznym elementem na pulpicie i stanowi jego integralną część. Z jego pomocą bez zbytniego wysiłku przebrniemy przez cały proces realizacji projektu mogącego być konstrukcją własnego pomysłu lub zmodyfikowanym plikiem przykładowym, których jest tu rzeczywiście dużo. Przekształcać można więc do woli i nawet najbardziej wymagający użytkownicy na pewno zostaną usatysfakcjonowani. W skład notesu wchodzą trzy karty: przewodnik, style i katalog, każda z nich wprowadza nas później do bardziej szczegółowych operacji i z dużą swobodą pozwala eksperymentować na projektowanym dokumencie. Najważniejszym elementem i początkiem wszelkich działań jest karta przewodnika prowadząca użytkownika niemal za rękę przy wykonywaniu kolejnych etapów zadań, podpowiadająca sposób dalszego postępowania i zawierająca instrukcje dotyczące kolejno wykonywanych czynności odsyłając do innych zagadnień bądź stron notatnika. Stąd dodaje się elementy i dokonuje zmian „obrabianego" obrazka, obracając, pochylając, zmieniając kolejność itp. W notatniku mamy jednocześnie możliwość skorzystania z opcji widoku projektu, gdzie oprócz powiększenia i widoku poszczególnych stron istnieje możliwość edycji pierwszego planu i tła, z których to warstw składa się każdy tworzony dokument. Projekty te, często wielostronicowe, wymagają odpowiedniego złożenia, przydatna jest w tym pomoc ekranowa przedstawiona w formie filmu wideo uruchamiana bezpośrednio z menu pomoc. Należy tu również wspomnieć o pasku przybornika. Po kliknięciu na jego elementach, automatycznie w przewodniku pojawią się informacje o narzędziu, którego właśnie chcemy użyć. Oprócz standardowych, znajdziemy tu rozpylacz symboli - w trakcie jego używania wskaźnik myszy zmienia się w spray, który podczas przeciągania rozrzuca symbole po stronie. Właściwości rozpylacza można dowolnie ustawiać parametrami koloru, rozrzutu, odstępu i rozmiaru. Nieco kłopotów może przysporzyć narzędzie rysowania, bowiem do dyspozycji mamy tylko jeden jego rodzaj w postaci rysunku odręcznego - chcąc narysować linię prostą, trzeba przytrzymywać klawisz CTRL. Godnym uwagi rozwiązaniem jest zastosowanie szablonów Avery-Dennison, Kodak i PaperDirect stosowanych przy wydruku na określonym typie papieru.

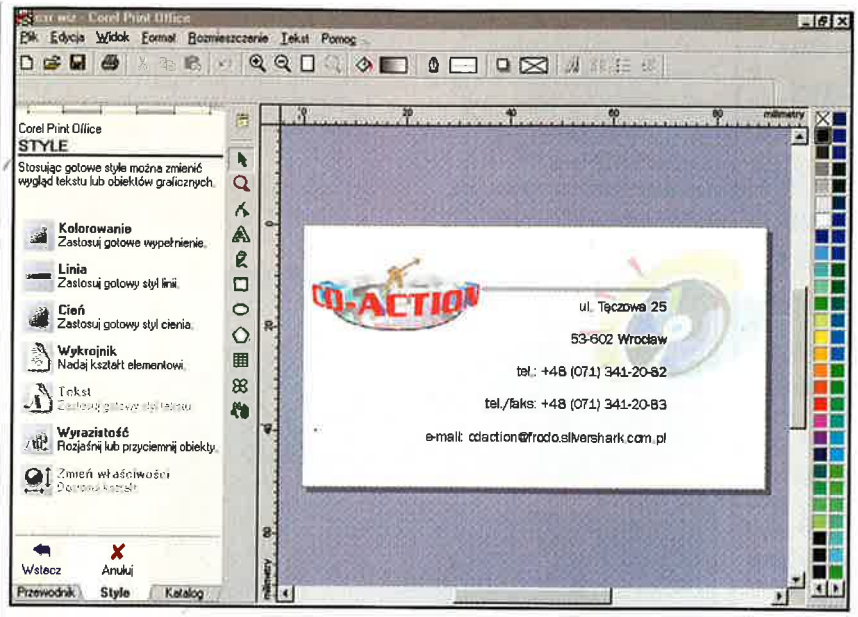


Kolejny rozdział notesu stanowią style z bogatym wyborem gotowych już stylów kolorowania, linii, cienia i tekstu do zastosowania w odpowiednim dokumencie nazywanym tutaj projektem. Chcący stworzyć własny, oryginalny projekt, sami mogą ustalić parametry cienia czy czcionki,



nie korzystając z gotowych wzorców lub modyfikując je, ingerując w praktycznie nieograniczony sposób. W tym rozdziale znaleźć można również przydatne opcje zmian właściwości obiektu i wyrazistości - niezwykle pomocne szczególnie przy tworzeniu tła. Ciekawym składnikiem tej karty są wykrojniki pozwalające umieszczać elementy projektu w określonych, czasem dziwnych kształtach, szablonach, na przykład puzzli lub symbolu recyklingu. Możliwe jest również zapisywanie własnych stylów, dodanie do już istniejących i wykorzystywanie do działań na innych elementach często przez nas używanych. Warto skorzystać także z paska stylu, skąd przez wybór odpowiedniego przycisku szybko uzyskuje się dostęp do wybranej pozycji w notesie.

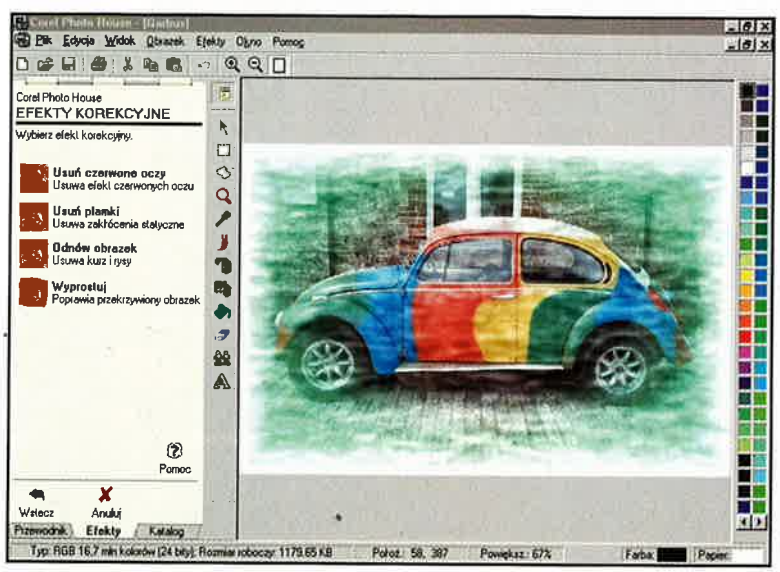
Ostatnią, lecz nie mniej ważną od pozostałych częścią notesu jest katalog, skąd pobiera się obrazki clipart, motywy tła, obramowania, zdjęcia, zwroty i obiekty. Korzystać z katalogu można tylko z płytą CD-ROM (w pakiecie znajdują się trzy płyty z biblioteką zdjęć, clipartów i plikami przykładowymi), a dzięki opcji szukaj odnalezienie pożądanego przez nas elementu nie nastręcza żadnych trudności. Warto zwrócić uwagę na zawarte tu, podzielone tematycznie, zwroty z przeznaczeniem na kartki okolicznościowe. Nierzadko dowcipne i co ważne - w języku polskim, rozwiążą problem wymyślania oryginalnych życzeń, np. na ślub czy imieniny. Z tego poziomu notesu znajduje się jednocześnie dostęp do teczki podręcznej, gdzie umieszcza się własne elementy do późniejszego ich wykorzystywania.



Corel Print Office umożliwia tworzenie dość dużej ilości rozmaitych dokumentów podzielonych na kategorie (wstęgi, biurowe zastawy tematyczne, kalendarze, kartki okolicznościowe, etykiety, projekty specjalne i różne), dzięki którym można stworzyć pełne zestawy materiałów poligraficznych potrzebnych np. do funkcjonowania biura czy małej firmy włącznie ze stronami WWW, które publikowane w Internecie przekształcane są przez program w dokument HTML. Niewątpliwą zaletę stanowi fakt automatycznego rozmieszczania projektów na stronie przy drukowaniu, co jest bardzo przydatne przy tworzeniu dokumentów o niewielkich rozmiarach, np. wizytówek czy biletów.

W znacznej ilości tworzonych tu projektów wykorzystywane są zdjęcia pobierane z różnych źródeł, często wymagające dodatkowej obróbki. Służy temu będący częścią pakietu program Corel Photo House, który jest aplikacją do edycji obrazków i pracuje z mapami bitowymi (w związku z czym nie można otworzyć rysunków zapisanych w formacie Corel Print Office czy CorelDRAW). Podobnie jak Corel Print Office, jest aplikacją niezwykle prostą w obsłudze i tak jak w pierwszym przypadku, za sprawą notatnika o identycznej niemal konstrukcji korzystający nie będzie miał większych problemów z jego użytkowaniem. Już po uruchomieniu wyraźnie widać analogię pomiędzy pulpitami obu programów, jedynie karta style zastąpiona została efektami, podzielonymi na retuszerskie i specjalne. Dzięki takiemu podziałowi, w pierwszej kolejności można skorygować wszelkie niedociągnięcia fotografii w postaci np. złego oświetlenia bądź jakże często spotykanego efektu czerwonych oczu, przechodząc do interesujących efektów specjalnych. Z karty notatnika mamy dostęp do określenia właściwości obrazka przed dokonaniem na nim zmian. Swobodę w tworzeniu kolejnych etapów projektu daje nam możliwość podglądu efektów specjalnych przed ich ostatecznym zastosowaniem na zdjęciu.

Pakiet Corel Print Office należy chyba do najbardziej prostych w obsłudze programów tego typu na rynku i skierowany jest raczej do odbiorców, którzy grafiką zajmują się nieprofesjonalnie. Dzięki wskazówkom z notatnika i tematom pomocy nikt nie powinien mieć problemów z jego opanowaniem, przez co staje się przyjazny dla użytkownika i może być pierwszym krokiem do pracy z bardziej zaawansowanymi aplikacjami graficznymi. ■



D-ACTION

Producent: Corel Corporation

Wymagania: Pentium, 8MB RAM, CDx2, Windows 95

Dystrybutor: Corel

Internet: http://www.corel.com

INFO

Future Beat 3D

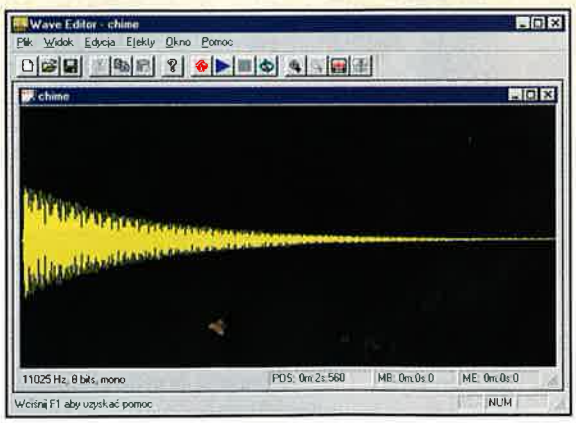
Radość tworzenia

„Bardzo bym chciał napisać własny utwór... ale nie mam zielonego pojęcia jak to się robi, więc chyba dam sobie spokój" - takie dylematy pewnie nie raz zagościły w umysłach posiadaczy „Pecetów". Każdy kto zakupił sobie jakąkolwiek kartę muzyczną, zapewne zaglądał do programów dołączonych do zestawu i próbował własnych sił w komponowaniu muzyki. Najczęściej zabawa z nimi trwa nie dłużej niż 10 minut... po tym czasie człowiek się zniechęca: program jest trudny, wymaga niemałej wiedzy muzycznej (choćby umiejętności czytania nut), a i brzmienie jest zniechęcające. Niektórzy sięgają do tzw. Trackerów i tam zabawa już jest ciekawsza i bardziej satysfakcjonująca... ale dla wielu jest to dalej zbyt skomplikowane i po prostu „niestrawne". Nie ma jednak co się poddawać!!! Jak chcesz napisać coś swojego, jest na to sposób - istnieją przecież bardziej przyjazne w obsłudze programy, dzięki którym stworzysz bardzo dobry utwór, poświęcając na to nie więcej niż pół godziny. Właśnie taki program mam przyjemność dzisiaj szerzej omówić!

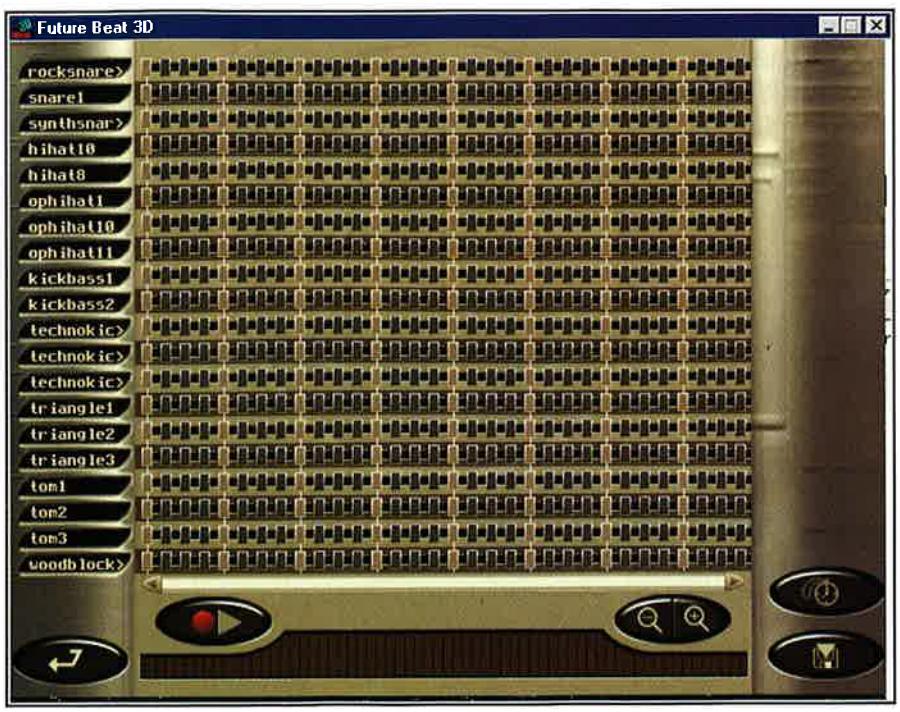
ADAM „SCORPIK" SKORUPA

Stali czytelnicy „CD-Action" zapewne pamiętają opisywane już wcześniej programy: New Beat Trancemission i New Beat 2000. Były one stosunkowo proste, a nawet czasem sprawiały wrażenie lekko niedopracowanych. Po niecałym roku przerwy otrzymujemy zupełnie nowy i o wiele lepiej wykonany „Future Beat 3D". Wrocławska firma Techland postanowiła w oparciu o poprzednie wersje stworzyć własny produkt, pozbawiony poprzednich błędów i wzbogacony o masę nowych fajniutkich bajerów. Już sama nazwa wskazuje czego możemy się po tym programie spodziewać! Tak, tak... to nie żarty... Future Bead 3D oferuje użytkownikom w pełni przestrzenny dźwięk!!!! Posiadacze kart muzycznych, które obsługują takie 3D będą mieli możliwość korzystania w pełni z uroków tej innowacji, ale i użytkownicy zwykłych kart za pośrednictwem biblioteki DirectX zasmakują przyjemności zabawy trójwymiarowym dźwiękiem. No i jak? Brzmi ciekawie, prawda? Przejdźmy może teraz do bardziej szczegółowego opisu modułów Beata.

Po uruchomieniu programu naszym oczom pokaże się moduł główny, z którego to najczęściej będziemy korzystać przy tworzeniu kompozycji. Największą część ekranu zajmuje okrągła tablica z 16 przyciskami, a zaraz pod nią znajduje się duże pole nawigacyjne umożliwiające zabawę przestrzennym dźwiękiem. Przed rozpoczęciem nagrywania własnego utworu musimy wczytać interesujące nas instrumenty, przypisując je jednocześnie do poszczególnych klawiszy. Naszymi instrumentami będą zapętlające się sekwencje poszczególnych brzmień, jakie powinny znaleźć się w każdym normalnym utworze, czyli: bas, perkusja, motyw solowy, akordy i dodatki w postaci efektów muzycznych i śpiewu. Oczywiście nie będzie problemów ze skompletowaniem takiego zestawu, gdyż autorzy Beata 3D zamieścili na CD całą masę sampli i jednocześnie pogrupowali je tematycznie w charakteryzujące dany odłam muzyki banki. Znaczy to, że na krążku znajdziemy bardzo dużo (bo ponad 30) katalogów, w których znajdziemy sekwencje umożliwiające stworzenie np.: Ambient, Drum & Bass, Classic, Hip Hop, Dance, Orchestral, Goa, Hardrock, Trip hop itd. Oferowane sample prezentują się bardzo dobrze, zarówno pod względem jakości (wszystkie próbki w jakości CD), jak i opracowania - widać, że stworzył je człowiek znający swój fach.



W programie Future Beat 3D istnieje możliwość załadowania i odegrania banku sampli składającego się nawet z 64 brzmień!!! Jak na mój gust to aż za dużo, gdyż wątpię aby ktokolwiek był w stanie wykorzystać tę możliwość w pełni, nie wspominając już o fakcie, że do tego celu potrzebowalibyśmy naprawdę szybkiego procesora. Przy wczytywaniu naszego banku istotną rolę odgrywa załadowana pierwsza próbka. Jest ona analizowana przez program, który na jej podstawie określi automatycznie tempo całego naszego utworu. Każda kolejna próbka, o ile nie jest w tym samym tempie, zostanie w biegu dostosowana czasowo do pierwszej (tzw. Stretching). Jest to duża zaleta programu. Dzięki temu użytkownik będzie mógł o wiele łatwiej mieszać ze sobą różne style nagrane w różnych tempach.

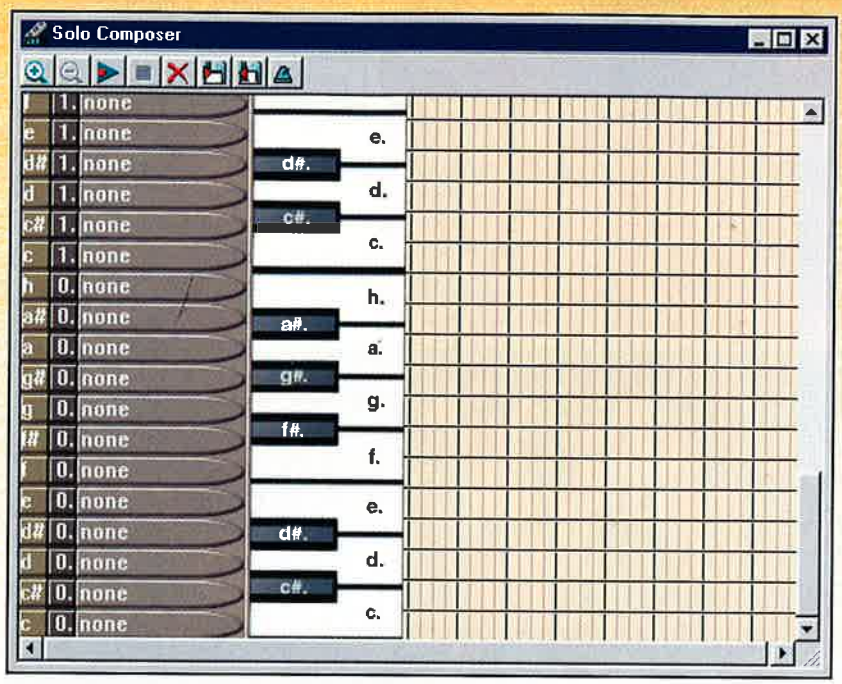


Mamy już wczytany bank, można zabrać się za tworzenie utworu (a ściślej mówiąc - „własnego miksu"). Sprawa jest banalna - wybieramy opcję Record i za pomocą tych dużych klawiszy wyzwalamy kolejne sekwencje. Wyzwalanie może odbywać się w dwojaki sposób: próbka odegrana zostanie natychmiast po wciśnięciu klawisza albo dopiero w momencie gdy rozpocznie się nowy takt (synchro). W międzyczasie oczywiście mamy możliwość zmiany położenia dźwięku w przestrzeni i za pomocą kilku prostych ruchów myszą możemy np. spowodować, że wybrany instrument będzie wirował nam wokół głowy. Oczywiście nagrywanie na żywo, czyli naciskanie wszystkich klawiszy naraz i machanie mychą nie zawsze jest takie proste, toteż możemy nie być zadowoleni z uzyskanego miksu. Dlatego też należałoby skorzystać z podopcji Beata:

TRACK EDITOR:

Tutaj mamy możliwość obejrzenia w formie graficznej wszystkich przebiegów instrumentów wykorzystanych w miksie. W bardzo prosty sposób możemy dowolnie pozmieniać kolejność i długość odgrywanych sekwencji, przesunąć wybrany dźwięk, tak by nie wypadał z tempa całego miksu, jak i również pozmieniać parametry określające zachowanie instrumentu w przestrzeni. Edycja, jak już wspomniałem, jest bardzo prosta i intuicyjna... nie będzie więc żadnych problemów z opanowaniem zasady działania tego bloku. W track edytorze możemy również zaznaczyć miejsce, od którego chcemy dalej odsłuchiwać i dogrywać kolejne fragmenty miksu... dzięki tej opcji unikniemy każdorazowego odsłuchiwania wykonanego miksu po to tylko by po np. 6 minutach utworu móc dograć następne 2.

Po zabawie z przygotowanymi przez autorów bankami, zapewne każdy użytkownik zapragnie stworzyć własne sekwencje w celu wykorzystania ich w miksie. Do tego celu posłużą nam 3 kolejne bloki FB3D:



DRUM MACHINE:

Już sama nazwa wskazuje do czego przyda nam się ten podprogram. Automat perkusyjny działa na podobnej zasadzie jak ten w znanym programie Rebirth (albo inaczej mówiąc jak automat TR909 firmy Roland). Tutaj podobnie jak w module głównym tworzymy bank instrumentów (tym razem nie sekwencji, ale pojedynczych sampli perkusyjnych). Następnie w prosty sposób (zaznaczając lub wygaszając prostokątne pola) tworzymy własny rytm. Jego tempo uzależnione jest od ustawionego w module głównym (czyli tempo pierwszej wczytanej sekwencji)... nie musimy się więc obawiać, że stworzona perkusja „rozjedzie" nam się z resztą miksu.

SOLO COMPOSER:

Wiemy już jak zrobić perkusję, ale chcemy jeszcze stworzyć wszystkie pozostałe sekwencje, takie jak: bass, akordy, solo itp. Wszystko to będzie możliwe dzięki użyciu solo composera. Wczytujemy sobie pojedynczą próbkę jakiegoś instrumentu, a program sam ją rozłoży w pełną gamę. Teraz kilkoma prostymi ruchami myszy, wciskając wirtualne klawisze pianina (albo za pomocą prawdziwego syntezatora podłączonego do portu midi), tworzymy własny loop. Program umożliwia również jednoczesne wczytanie kilku różnych sampli, przez co możemy spowodować, by dolne partie wykonywanej sekwencji były grane przez np. bass, a te wyższe np. na pianie. Istnieje również możliwość przestrojenia próbki, by uzyskać odpowiednią nutę pod konkretnym klawiszem.

WAVE EDITOR:

Coś nam strzeliło do głowy i postanowiliśmy wykorzystać w miksie nasz śpiew. Musimy więc to jakość przenieść do komputera (zsamplować). Wave editor to właśnie taki prosty programik, który nam da taką możliwość. Wystarczy mieć tylko mikrofon (a jest on dość często dołączony do karty muzycznej) i bez problemu nagrywamy. Po nagraniu możemy jeszcze pobawić się trochę efektami i nałożyć na nasz głos np. chorus czy reverb. Oczywiście śpiewanie to tylko przykład... możemy przecież podłączyć dowolne źródło dźwięku (odtwarzacz CD, magnetofon, dmący w puzon syn sąsiada etc.).

PODSUMOWANIE

Program jest ciekawym i dobrze wykonanym narzędziem. W prosty i intuicyjny sposób oferuje szeroką gamę możliwości, a przy tym i wyśmienitą zabawę. Kolejne bloki FB3D doskonale się uzupełniają, przez co posiadając taki pakiet nie jesteśmy zmuszeni do korzystania z dodatkowego oprogramowania. Zawarty bank brzmień powinien zadowolić miłośników każdego gatunku muzyki i jednocześnie wystarczyć na dłuuuuuugie wieczory zabawy bez potrzeby tworzenia własnych barw.
Wbrew pozorom, FB3D może być również wykorzystany do bardziej poważnych (hmmmm... pół profesjonalnych) zadań - jako magnetofon wielośladowy. Muzycy znający trackery lub bawiący się w midi mogą przygotowane przez siebie sekwencje przemiksować pod Beatem, dokładając przy tym efekt przestrzeni. Oczywiście uzyskany miks można, oprócz wewnętrznego formatu programu, zgrać również w postaci wav'a... a to już jest coś! Wszyscy ci, którzy pragną w szybkim tempie stworzyć elegancko brzmiący kawałek i usłyszeć z ust kumpla: „Człowieku! Ale ty jesteś super muzykiem", powinni bliżej zainteresować się produktem Techlandu. Nie będą to pieniądze wyrzucone w błoto. ■

D-ACTION	Producent: Techland
Wymagania: Pentium, 8MB RAM, CDx2, Windows 95	Dystrybutor: Techland tel. 062 7372747
Internet: http://www.techlandsoft.com	

INFO

Od Bruce'a Lee do Van Damma

Karate po polsku

Od połowy lat siedemdziesiątych, kiedy to filmy „kung-fu" zaczęły zdobywać popularność, a publiczność została zafascynowana Bruce'em Lee (w Polsce Enter the Dragon pojawił się w kinach dopiero dziesięć lat po premierze i śmierci aktora - ale wywołał prawdziwy szał!), produkcje tego typu na stałe weszły w szeregi popularnych gatunków filmowych. Dynamiczne rozwijające się szkoły walki, przyjęcie w poczet dyscyplin olimpijskich judo i taekwondo potwierdzają tę tendencję. Masowa wręcz realizacja filmów, w których płytki scenariusz jest pretekstem do pokazania efektownych scen walki, jest wysoce intratna, bo fani po prostu lubią taką rozrywkę.

CZARNY IWAN

Komentarze i analizy tego zjawiska można było niejednokrotnie spotkać w prasie i telewizji. Wydawnictwo Wiedza i Życie oraz Vulcan Media pokusiło się jednak o przedstawienie tego fenomenu posiadaczom komputerów. Płyta CD, zatytułowana „Od Bruce'a Lee do Van Damme'a" to przede wszystkim leksykon filmów wschodnich sztuk walki.

Po zainstalowaniu programu, możemy obejrzeć i wysłuchać krótkiego wprowadzenia, które objaśnia nam strukturę aplikacji. Trzeba przyznać, że jest ona zarówno funkcjonalna i prosta w użyciu, jak i interesująca graficznie. Program został podzielony na sześć zasadniczych części. Każdy element można uaktywnić, klikając po prostu na określonej ikonie, lub korzystając z indeksu.

Jeden z głównych katalogów zatytułowano „Opisy filmów". Zgodnie z nazwą, jest to krótka notka informacyjna (tytuł, rok produkcji, reżyser, obsada, czas, dystrybutor) oraz streszczenie scenariusza filmu. W bazie programu znajdziemy opisy wielu „historycznych" już produkcji, hitów, które nadal wywołują dużo emocji. Co ciekawe, obok takich tytułów jak „Harakiri" czy „Karatecy z kanionu Żółtej Rzeki", znajdziemy również streszczenie z „Wojowniczych Żółwi Ninja" czy polskiej produkcji „Karate po polsku" (między nami mówiąc, bardzo słabej i mającej niewiele wspólnego z karate). Wachlarz zaprezentowanych filmów jest więc duży i jest to na pewno atut programu. Możemy poczytać zarówno o wspaniałych, tematycznych produkcjach z gatunku „kung-fu" (np. całkiem dosłownie; „Mistrzyni Wudang"), jak i o przeciętnych i zupełnie słabych (bo, niestety, gros filmów tego gatunku to „dzieła" klasy C) - jak np. Klatka i Klatka 2. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest zainstalowanie odnośników (link) przy nazwiskach aktorów, niektórych reżyserów itp. Możemy wówczas w prosty sposób dotrzeć do danych, życiorysu danej postaci, by zapoznać się np. z jej dorobkiem filmowym.

W „Opisach filmów" znalazłem tylko kilka drobnych błędów rzeczowych. Na przykład w Smok: Historia Bruce'a Lee z Jasonem Scott Lee znajduje się takie zdanie: „Kiedy jeden z marynarzy rzuca się na niego, Chińczyk wyjmuje nunchaku". W rzeczywistości, aktor wyciągnął łańcuch zakończony ciężką „główką" (prawdę powiedziawszy najbardziej przypomina to urządzenie służące do spuszczania wody w WC:). Oczywiście marynarzowi bez różnicy, czym dostał w głowę, ale w filmie jest to dość istotne. Bruce Lee rzeczywiście był mistrzem nunchaku, ale J. Scott Lee grający jego rolę nie potrafił nią walczyć („uczył się" stylu Bruce Lee jedynie dwa tygodnie) i jeżeli ktoś spodziewa się sceny przypominającej

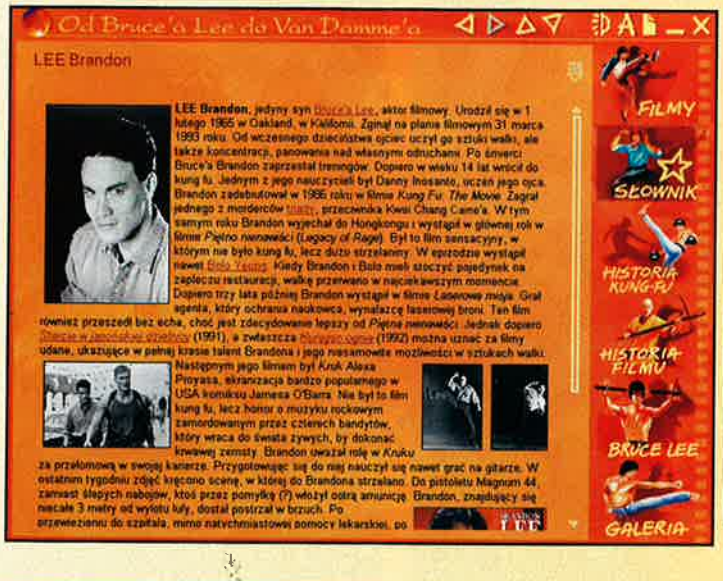
legendarny już pokaz Bruce Lee z tym narzędziem w „Wejściu Smoka", to na pewno się zawiedzie. Dodam jeszcze tylko, że bibliotekę „Opisów filmów" można z powodzeniem potraktować jako doskonały poradnik, dzięki któremu wybierzemy sobie pozycje godne obejrzenia.

Kolejnym katalogiem zawierającym interesujące dane są „Hasła biograficzne i rzeczowe". Oczywiście znajdziemy tu przede wszystkim dane dotyczące największych sław filmów walki, ale nie zabraknie również opisów poszczególnych stylów walki i niektórych pojęć z nią związanych. Fani znajdą tu życiorysy najsłynniejszych obecnie mistrzów walki, jak np. Billy Blanks, Jean-Claude Van Damme, Jackie Chan, Cynthia Rothrock i wielu, wielu innych. Z premedytacją napisałem „mistrzów walki", ponieważ większość „aktorów" filmów tego typu to rzeczywiści mistrzowie i przeważnie posiadacze czarnych pasów. Wyjątkiem są tu np. Lorenzo Lamas, David Caradine czy właśnie Jason Scott Lee, ale już np. Cynthia Rothrock posiada czarny pas aż w pięciu odmiennych stylach walki! Wśród wielu aktorów znajdziemy również życiorys słynnego reżysera Akiry Kurosawy i wybitnie nie wojowniczego aktora Christophera Lamberta (który jednak zagrał w kilku filmach z tego gatunku). Informacje, które zawarto przy poszczególnych postaciach są wyczerpujące i ciekawe, szkoda jednak, że nie zawsze okraszono je zdjęciem. Pewien niedosyt poczujemy również w wypadku opisu, czy raczej definicji poszczególnych stylów walki (w wypadku karate i taekwondo są to dosłownie trzy, cztery zdania). Jeśli chodzi o ten ostatni przykład, nie można mieć jednak poważnych zastrzeżeń, ponieważ program jest leksykonem filmów, a nie stylów walki.

Z hasłami biograficznymi i rzeczowymi nierozerwalnie związane są dane z kolejnego działu: „Historia filmów wschodnich sztuk walki". Czytelnik dowie się, jaka była geneza powstania podobnych dzieł, gdzie powstały pierwsze filmy, kto zajmował się wówczas produkcją. Oczywiście Mekką filmów walki jest Hong Kong, który bardzo długo był monopolistą gatunku (nawet dzisiaj to właśnie w Hong Kongu produkuje się najwięcej filmów „kung-fu"). Zarys historyczny został zaprezentowany w podpunktach, którymi wyszczególniono poszczególne etapy ewolucji gatunku. Czytelnicy interesujący się tematem znajdą tu wiele naprawdę ciekawych informacji. Bardzo ważne jest również to, że autorzy postarali się, aby nie były to jedynie suche fakty, ale i ciekawostki, zabawne, niezwykle zdarzenia, które także są częścią historii.

Następnym działem, dzięki któremu możemy zdobyć naprawdę bogatą wiedzę jest „Historia kung-fu". Również tutaj temat został przedstawiony wyczerpująco i ciekawie. Dowiemy się wszystkiego o klasztorze Shaolin i Wudang, poznamy legendarne historie związane z kung-fu. Dowiemy się co to jest wu-szu, poznamy tajemnicę stylów wewnętrznych i zewnętrznych. Trudniejsze terminy, które mogą być niezrozumiałe (jak np. tai chi chuan) są dodatkowo objaśniane w specjalnych okienkach, które pojawią się po kliknięciu na dane pojęcie. Niektóre, szczególnie istotne nazwy, określenia, terminy zostały wytłuszczone, co ułatwia ich zapamiętanie.

Pewnym zaskoczeniem jest umieszczenie w programie całego działu poświęconego Bruce'owi Lee. „Życie Bruce'a Lee" to bardzo szczegółowa historia, koleje losu tego wyjątkowego wojownika i aktora. Warto podkreślić, że autorzy starali się dotrzeć do źródeł i przedstawili



niecukierkową, prawdziwą wersję jego życiorysu, łącznie z najnowszymi badaniami dotyczącymi „zjawiska", jakim był Bruce Lee. Czytelnicy dowiedzą się, co naprawdę stało się w domu Betty Ting Pei (chociaż oczywiście są to jedynie najbardziej prawdopodobne wersje zdarzeń). Poznają również historię Lindy Lee (która napisała książkę o życiu męża zatytułowaną „The Man Only I Know" zekranizowaną w obrazie „Dragon: The Story of Bruce Lee"). Informacje okraszono fantastycznymi zdjęciami i długimi fragmentami filmów, które są częścią kolejnego działu programu: „Galeria".

Właśnie tutaj odnajdziemy najciekawsze „wycinki" z wielu filmów walki. Oczywiście oprócz zupełnie nowych produkcji, jest tu również dużo filmów kultowych, dzięki którym gatunek ten tak dynamicznie się rozwinął. Na szczególną uwagę zasługują fragmenty z Bruce'm Lee. Znajdziemy tu finałową walkę z wielkim szefem (z obrazu Big Boss) czy legendarną już scenę zniszczenia przez Bruce'a tablicy „psom i Chińczykom wstęp wzbroniony", a także niesamowity pojedynek Lee z olbrzymim Kareem Abdul Jabbarem. Nie zabraknie fragmentów filmów z Jackie Chanem, Chuckiem Norrisem, Markiem Decascos, Bolo Yeungiem. Nie ma jednak żadnego obrazu z Van Dammem, a szkoda, bo sceny z Kickboxera czy Krwawego Sportu są rewelacyjne. W sumie program zawiera aż 64 minut filmów. Warto zwrócić uwagę, że urywki nie zostały „wycięte" przypadkowo, a prezentowany sceny nigdy nie urywają się w najciekawszym momencie. Autorzy starali się umieścić całe sekwencje walki, a jeżeli nie było to możliwe, prezentowali najciekawszy jej fragment. Daje to bardzo pozytywny efekt i nie wzbudza irytacji.

Urywki filmów, które nagrano w formacie MPEG możemy oglądać w standerdowym, małym okienku Windows, albo pełnoekranowo. Ta druga opcja zniechęca jednak słabą jakością. Świetnym rozwiązaniem jest możliwość przesuwania poklatkowego filmu. Możemy wówczas dokładnie przyjrzeć się technice, a także wyłowić wiele tricków (np. w filmie z Jackie Chanem, który walczy z kilkoma kobietami, wyraźnie widać w niektórych momentach, że są to przebrani mężczyźni). Oprócz fragmentów z filmów walki, możemy także obejrzeć kilkadziesiąt zdjęć (niestety, bardzo często są to kadry z zamieszczonych w programie filmów) oraz cały zbiór okładek największych hitów z kaset video. Ponieważ wszystkie obrazki możemy powiększyć i wydrukować, dostajemy gotową ściągę, z którą udamy się do wypożyczalni filmów video :).

Leksykom filmów „Od Bruce'a Lee do Van Damma" to program zasługujący na uwagę. Dla fanów filmów walki będzie to naprawdę doskonała pozycja. Zgrabny, wygodny w użyciu i zarazem ładny interfejs użytkownia, świetne materiały filmowe, rzeczowe opracowania tekstowe i niemal bezbłędna strona merytoryczna - to niezaprzeczalne zalety tej aplikacji. Dodatkowo, niezwykle zachęcająca cena (29 złoty) oraz tematyczny kalendarz na rok 1999 powinny skusić ostatnich nie przekonanych.
Być może niektórzy rozpoczną tu swoją przygodę ze sztukami walki, a kolejna edycja programu będzie traktowała o jednym z Was....:). ■

D-ACTIO	Producent: Wydawnictwo Wiedza i Życie
Wymagania: P 486 DX4-100, 16 MB RAM, Win 95/98	Dystrybutor: Vulcam Media
Internet: http://www.info@vm.wroc.pl	

INFO

Koziołek Matołek idzie do szkoły

Koziołek (nie)Matołek

Kilka dni temu, gdy przyszedłem do pracy, Naczelny stwierdził, że ma dla mnie w końcu program na miarę moich możliwości. Po kilku minutach przedzierania się przez stosy płyt i pudełek, w końcu znalazł to co chciał i z dziwnym uśmieszkiem wręczył mi CD z obiecanym programem. Programem...

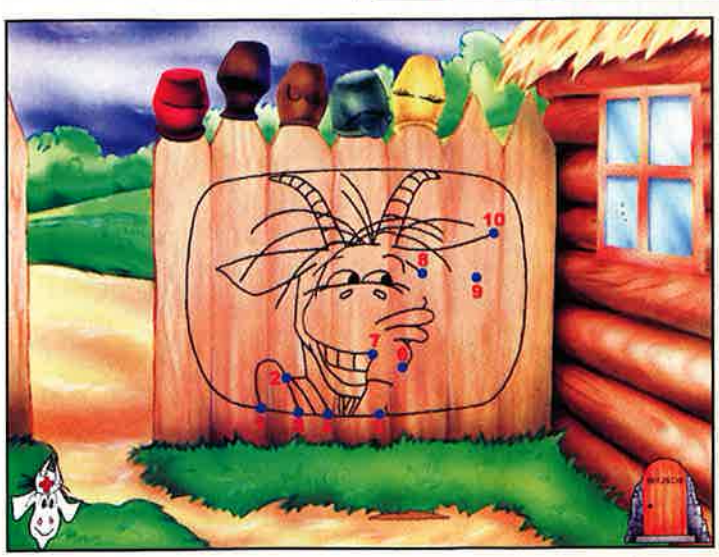
MARCIN SERKIES

KOZIOŁEK MATOŁEK IDZIE DO SZKOŁY

Heh, nic to - pomyślałem, i rześko zabrałem się do pracy. Przecież skoro w tytule jest Koziołek Matołek, to powinno być wesoło. Nie wiem, czy teraz dzieci czytają przygody tego sympatycznego zjadacza kapusty, ale ja swego czasu przeczytałem i posiadałem w swojej dziecięcej biblioteczce chyba wszystkie książeczki z Koziołkiem w roli głównej. Ale czasy się zmieniają i coś mi się wydaje, że ten nieszczęsny zwierzak będzie raczej przyciągał rodziców, którzy znają go na pewno - a nie dzieci. Ale co to za różnica; ważne jest przecież, żeby w ręce dziecka trafił porządny program, który będzie potrafił go czegoś nauczyć i oczywiście zabawić.

Z „Koziołkiem" jest, prawdę mówiąc, nieźle. Posadziłem przed nim mojego pięcioletniego kuzyna i siłą nie dało się go odciągnąć, bo program całkiem mu się spodobał. I o to przecież chodzi, ale zajmę się opisaniem tego, co „Koziołek" oferuje. Otóż po zainstalowaniu i odpaleniu programu, dziecko zobaczy kolorową planszę przedstawiającą zapewne Pacanów. Wskazując kursorem różne budynki i miejsca na ekranie, usłyszy w głośnikach, jaka zabawa kryje się w danym miejscu. Towarzyszy temu oczywiście całkiem wesoła i łatwo wpadająca w ucho muzyczka utrzymana w „dziecięcych klimatach". Wszystkich zabaw jest dziesięć i ogólnie rzecz biorąc każda jest inna - uczy czego innego, więc opiszę je pokrótce. Pierwsza z nich, „kropka w kropkę", to klasyczna, znana chyba każdemu dziecku zabawa w łączenie punktów. W zależności od poziomu trudności, dziecko musi łączyć punkty oznaczone kolejnymi liczbami lub literami. Po połączeniu wszystkiego, dziecko w nagrodę zobaczy króciutką animację z koziołkiem w roli głównej.

„Inwazja gąsienic" to prosta gra wymagająca szybkości kojarzenia i znajomości (w zależności od wyboru) liter, liczb lub figur geometrycznych. Zadaniem gracza jest powstrzymanie gąsienic przed zjedzeniem kapusty, a jedynym sposobem na to jest użycie odpowiedniego środka - innego dla każdego rodzaju gąsienic. Gdy gąsienica rusza do ataku, dziecko słyszy komentatora mówiącego, jaki to typ gąsienicy, i musi szybko wybrać odpowiednią literę, cyfrę lub figurę geometryczną. Następna gra, „matematyczna strzelnica", to zabawa dla jednej lub dwóch osób. Gracz musi używając kilku strzał (ich ilość zależny od poziomu trudności) trafiać w tarczę strzelniczą tak, żeby suma punktów za trafione pola była taka, jak chce tego program. Prawdę mówiąc, dla dziecka nie będzie to prosta zabawa, bo koziołkowi ręce trzęsą się tak, jakby dzień wcześniej obchodził huczne imieniny ;). Kolejna zabawa: „koziołek idzie na bal" na pierwszy rzut oka wydaje się prosta. Należy dopasować składające się z trzech części ubranie koziołka, tak aby pasowało ono do tego wybranego przez panią Koziołkową. Wydaje się to proste, ale po pierwsze trzeba się spieszyć, a po drugie czasem trudno się domyśleć, co będzie pasować do kreacji Koziołkowej (ach, te baby ;)). W „studio filmowym" dziecko po raz kolejny musi pobawić się w logiczne myślenie. Jego zadaniem bowiem będzie poukładanie trzech klatek filmu, żeby do siebie pasowały. W nagrodę za wypełnione zadanie może obejrzeć film.



Następna zabawa to gra w „nemo". Polega ona na odszukiwaniu kapsli z takimi samymi oznaczeniami. Gracze (bo gra się we dwóch) po kolei odkrywają po dwa kapsle; jeśli ktoś trafi na parę, ma jeszcze jeden ruch. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie to, że komputer perfidnie oszukuje i nawet na najniższym poziomie trudności wygrywa bez problemu. Dzięki kolejnej zabawie, „pacanowskiej kuźni", dziecko ma okazję poćwiczyć pamięć i spostrzegawczość. Najpierw program pokazuje wnętrze kuźni zagraconej różnymi rzeczami, a potem kilka z nich zabiera. Zadaniem grającego jest odgadnąć, jakie przedmioty zostały zabrane. „Koziołek idzie do szkoły" to gra dla jednego do czterech graczy polegająca na jak najszybszym dojściu do szkoły. Tyle tylko, że każdy koziołek rusza się o losową ilość pól, a cały czas z głośników słychać lekko denerwującego komentatora. Nie słychać go za to w ostatniej grze: „tajemnicze lochy", która i bez tego jest beznadziejna - po prostu błyskawicznie nudzi.

No, rozpisałem się trochę, ale dzięki temu wiadomo, czego się po „Koziołku" spodziewać. Moim zdaniem autorom należy się plus za oprawę audiowizualną, a minus za niektóre elementy gier i zabaw. Można było się postarać, żeby były bardziej zajmujące i mniej więcej równe poziomem. Za plus uznam też bardzo ogólny charakter programu, bo dziecko raczej szybko nudzi się, gdy ma uczyć się w kółko tej samej rzeczy. A dzięki „Koziołkowi" może poćwiczyć liczenie, myślenie i inne tak przydatne w późniejszym życiu zdolności. Myślę, że ze spokojnym sumieniem mogę polecić ten program rodzicom - pociechy powinny być zadowolone. I mam nadzieję, że następny produkt firmy Aidem Media, „Bolek i Lolek - pamiątka z podróży", będzie jeszcze lepszy. ■

Producent: Aidem Media	
Wymagania: Windows95, CDRom, karta muzyczna, SVGA.	Dystrybutor: Aidem Media tel. 058 3487549
Internet: http://www.aidem@pulsar.com.pl	

INFO

W NR II 1999

- DOMOWE STUDIO NAGRAŃ
- PONAD 30000 NADESŁANYCH KUPONÓW, CZYLI ROZWIĄZANIE PLEBISCYTU NA NAJLEPSZE PRODUKTY ROKU 1998
- TEST 14 KOLOROWYCH DRUKAREK ATRAMENTOWYCH
- WYPRAWA DO NUKLEARNEGO PIEKŁA, CZYLI ROBOT PIONEER W CZERNOBYLU
- SEZON NA JABŁKA, CZYLI IMAC
- JAK DZIAŁA PRZEGLĄDARKA INTERNETOWA
- PRZEGLĄD MENADŻERÓW PLIKÓW
- ... I WIELE INNYCH REWELACYJNYCH RZECZY

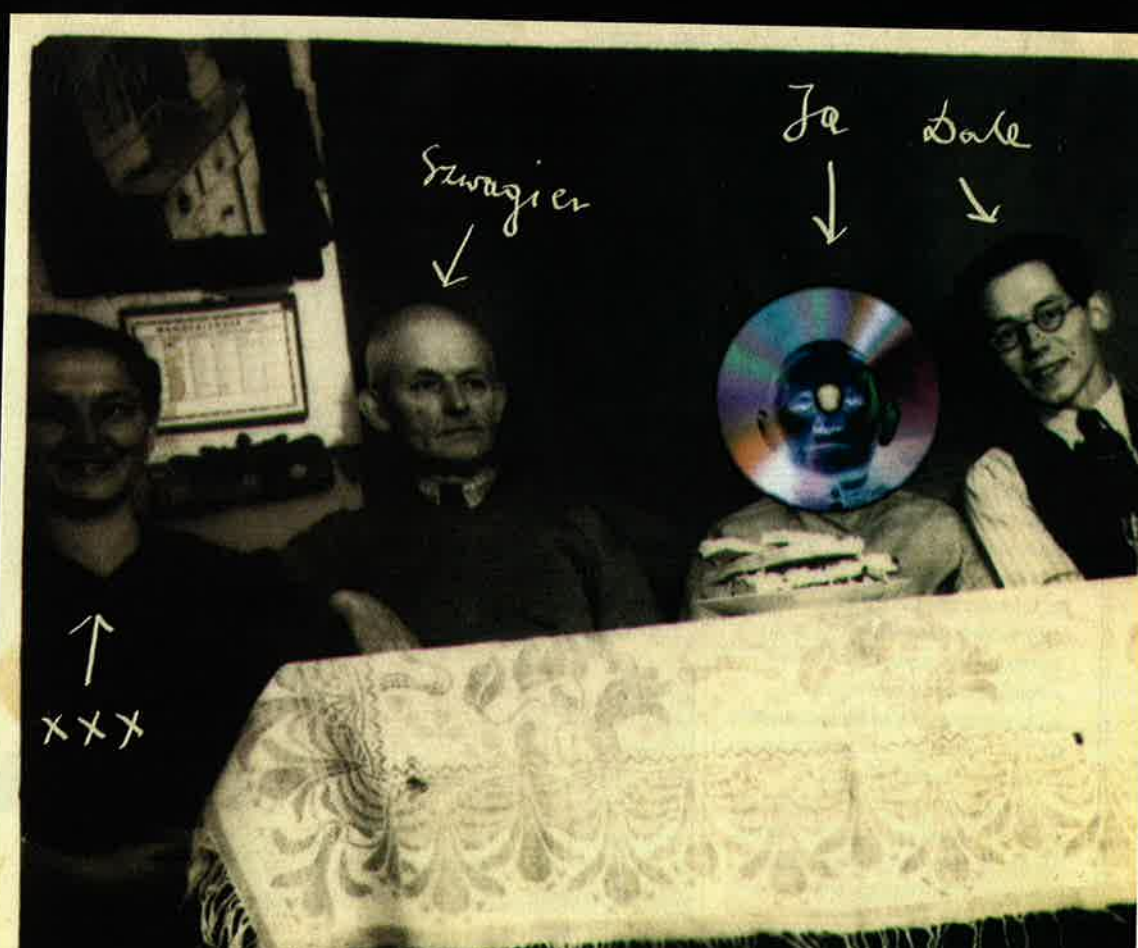
NA CD-ROM-IE:

- TYLKO U NAS!!! STAR OFFICE 5.0 - PEŁNA WERSJA REWELACYJNEGO PAKIETU BIUROWEGO ZA DARMO
- EDYTORY DO TWORZENIA I MIKSOWANIA MUZYKI
- PHOTOSHOP 5.0
- NETSCAPE PO POLSKU, CZYLI SYLABA KOMUNIKATOR 4.5
- STRONY WWW: BIKERMANIA, RAJ SNOWBOARDU ORAZ GALERIA JAPTAK

WASZ CHIP i Dale

i Bucka

CHIP
magazyn komputerowy



Logitech Wingman Force

Odlot z kopniakiem

Logitech jest firmą znaną i cenioną już od wielu, wielu lat. W jej ofercie można znaleźć pełną gamę akcesoriów komputerowych. Myszki, skanery, karty dźwiękowe i to, co nas oczywiście najbardziej interesuje - joysticki. Coraz bardziej powszechne stają się urządzenia Force Feedback i właśnie dlatego Logitech zdecydował się na wyprodukowanie nowej zabawki o nazwie Wingman Force. Jest to joy zbudowany w oparciu o najnowsze technologie i trudno byłoby znaleźć coś lepiej oddającego realizm gry.

ŁUKASZ NOWAK

Na początek zajmijmy się jednak samą technologią Force Feedback. Jest to przecież rzecz na tyle nowa, że nie każdy musiał o niej słyszeć. W zamyśle konstruktorów był to sposób na rzeczywiste, fizyczne oddanie sytuacji w grze. Ma to na celu jeszcze większe zagłębienie się gracza w wirtualną rzeczywistość. Nie wystarcza już bowiem przedstawienie dajmy na to wybuchu jako obrazka wyświetlanego na ekranie i przestrzennego dźwięku wydobywającego się z potężnych głośników. Potrzebna jest jeszcze większa dawka adrenaliny. Aby ją wydobyć, trzeba było upodobnić reakcję komputera do rzeczywistych efektów pola walki. Force Feedback jest poważnym krokiem w tę stronę. Dzięki niemu ruchy wirtualnej maszyny, którą poruszamy się w grze są przenoszone na drążek joy'a. Odbywa się to przy pomocy dosyć wydajnych silniczków zamontowanych w kontrolerze. Teraz, kiedy użytkownik wystrzeli albo znajdzie się w pobliżu jakiejś eksplozji, rączka zareaguje z odpowiednią siłą. Wydaje się to takie proste i banalne, ale jednak daje całkiem niezłe efekty. Mimo że ruchy samego drążka nie są nawet w niewielkim stopniu adekwatne do trzęsienia kabiny samolotu w turbulencji, to nasz mózg odbiera te wydarzenia podobnie. W ten sposób gracz pochłonięty swoją wirtualną zabawą ma wrażenie, że całe jego ciało podskakuje. Uwierzcie, że dobry Force Feedback w połączeniu z interesującą grą może dostarczyć podobnych wrażeń, co rzeczywisty wypadek samochodowy czy trafienie rakietą.

Teraz kilka słów o samej technologii zastosowanej w produkcie Logitecha. Jeszcze pół roku temu mój redakcyjny kolega Gem.ini napisał zdanie o tym, że joysticki FF są ciągle w fazie prototypów. Otóż od tego czasu sporo się zmieniło i można powiedzieć, że znaleziono rozwiązania na tyle dobre, że mogła się rozpocząć seryjna produkcja.

We wspomnianym opisie (Microsoft Sidewinder, CDA 5/98) mowa była o stopniowo, wraz z upływem czasu, zmniejszającej się sile reakcji (tzn. po kilku dniach „kopał" słabiej). Spowodowane to było zastosowaniem skomplikowanego mechanizmu przenoszenia sił z silniczka do drążka. Przekładnie się zużywały i działały nieco gorzej. Logitech uniknął tego problemu, zmniejszając stopień skomplikowania mechanizmu do absolutnego minimum. W ten sposób praktycznie zlikwidowano efekt zanikania reakcji. Po prawie miesiącu ostrego męczenia Wingmana odlot był równie totalny, co na początku. Z innych ciekawych zagadnień można jeszcze wymienić fotokomórkę w rączce joy'a. Zapobiega ona złamaniu drążka w przypadku braku oporu ręki gracza. No i jeszcze coś. Do czego się zawsze podłączało wszelkie kontrolery gry? Ano do tzw. game-portu. Sprawa wygląda całkiem inaczej w Wingmanie. Otóż najlepszym sposobem podłączenia jest... USB. Aaaa, mi też szczena opadła jak to zobaczyłem. Wystarczy zabawkę podłączyć do prądu, komputera i już. System poprosi o płytkę i wszystko się samo zainstaluje. Tego mi zawsze brakowało. Już nie trzeba żmudnie konfigurować poszczególnych driverów i wielokrotnie kalibrować drążka. Po podłączeniu zabawka jest gotowa do pracy. Oczywiście wymagany jest system Windows 95 OSR2 z uaktualnieniem USB, lub Windows 98. Aby zapewnić zgodność ze starszymi wersjami Wingrozy, z Wingmana wystaje także kabelek podpinany do zwykłego portu szeregowego (podobnie jak myszka). Również w tej wersji instalacja jest banalnie prosta. Niestety, można się pożegnać z giercowaniem w stare, DOSowe gry, ale kogo to... Generalnie, idea Plug'n'Play zaczyna powoli działać, a instalacja Wingmana to czysta przyjemność.

Teraz słów kilka o samym joy'u. Od razu rzuca się w oczy ciekawa, krągła stylistyka. Dzięki temu ręce wygodnie leżą na urządzeniu. Konstrukcja opiera się na sporej i ciężkiej podstawie. Pozwala ona na spokojne wykonywanie nawet najbardziej karkołomnych manewrów bez oderwania joy'a od stołu. I to wszystko bez często kłopotliwych przyssawek. Minusem jest zajmowanie dużego obszaru na biurku, ale dla prawdziwego gracza nie stanowi to żadnego problemu. Książki i zeszyty w kąt, a na samym środku FF joy. Rączka Wingmana jest mocno wyprofilowana, ale mimo to doznałem wrażenia, że jest trochę za mała dla nieco większych osobników. Później mi to, co prawda, nie przeszkadzało, ale wrażenie pozostało. Na drążku znajdują się cztery wygodne przyciski i POV (kontroler widoku z góry). Pod lewą ręką umieszczono komplet kolejnych pięciu przycisków i kołową przepustnicę. Całość działa bez zarzutu i nie sprawia kłopotów w grze. Tutaj kłania się ominięcie standardowego game-portu. Tam zawsze były problemy z konfliktami przepustnicy z POV i obsługą większej liczby przycisków. W Wingmanie wszystko działa razem, a każdemu z dziewięciu fire'ów można przypisać dowolną funkcję, ale o tym za moment. Trzeba jeszcze na moment wrócić do działania systemu Force Feedback. Muszę przyznać, że cały mechanizm działa wyjątkowo stabilnie i cicho. Jest to istotne, gdyż brzęczenie silniczków bywało w starszych produktach tego typu nieco denerwującym drobiazgiem. A teraz chwila standardowej agitacji na rzecz firmowego sprzętu. Na przykładzie Logitecha świetnie widać, czym różni się produkt renomowanej marki od tańszych tandet. Chodzi mi o oprogramowanie. Jak zobaczyłem panel sterowania dołączony do Wingmana, to byłem w sporym szoku. Idąc trochę od końca, najciekawszy był test działania FF. Można przetestować kilkanaście predefiniowanych efektów. Mamy do dyspozycji zwykły strzał, uderzenie pięścią, eksplozję, wir wodny (albo czasoprzestrzenny, jak ktoś woli ;)) i wiele innych. Do najbardziej egzotycznych można zaliczyć uderzenie w

gong. Daje to efekt wszechobecnej wibracji rozchodzącej się po całym ciele (można to obejrzeć w niektórych kreskówkach z Kaczorem Donaldem). Równie interesująco przedstawia się strzelanie z łuku, gdzie wyraźnie czujemy naciąganie i puszczanie cięciwy. Nieziemskie, jak mawia Fox Mulder. Zabawa niesamowita, jednak panel sterowania kryje w sobie wiele potężniejsze narzędzie - profile gier. Z Wingmanem dostarczono wiele predefiniowanych standardów zachowania się joy'a w konkretnych grach. Dzięki temu można dowolnie zdefiniować działanie wszystkich dziewięciu przycisków i przypisać efekty FF do odpowiednich akcji. W ten sposób możliwe jest wykorzystanie reakcji drążka nawet w grach, które tego nie obsługują. Świetny pomysł. Poza tym nie trzeba się bawić w żmudne definiowanie klawiszy, a wystarczy wybrać interesujący nas profil. Oczywiście, dla chętnych, dostępne jest zmienianie wszystkich parametrów. Należy do nich między innymi siła reakcji joy'a. Jeżeli po kilku minutach grania okaże się, że przeliczyłeś się z wytrzymałością swojej ręki, możesz zmniejszyć FF do rozsądnej siły. Muszę się przyznać, że sam nie wytrzymałem długo na maksymalnych ustawieniach. To cacko naprawdę mocno kopie. Dodatkową gratką jest

dostarczenie w komplecie programu I-Force Studio. Jest to pakiet właściwie przeznaczony dla programistów, ale dzięki niemu można poznać to, co oferuje nam systemu FF. Można tam zaprojektować aplikację bądź bibliotekę DLL wykorzystującą wszystkie możliwości FF. Oprócz standardowo zdefiniowanych efektów, można dowolnie sterować ruchami drążka. W ten sposób programiści nie muszą już sami rozgryzać technicznych zawiłości, a miłośnicy gier przetestować potencjał drzemiący w Wingmanie.

No i na koniec została rzecz najprzyjemniejsza. Otóż razem z joy'em, w pudełku można znaleźć trzy gry w pełni obsługujące Force Feedback. Pierwsza to Warbirds 2. Świetny symulator lotu myśliwcem w połączeniu z częstymi kopnięciami daje spory zastrzyk adrenaliny. Drugim tytułem jest Red Line Racer. Przypomnę, że te wyścigi dostały u nas całkiem niedawno ocenę 8 i sprawiły bardzo dobre wrażenie na redakcji. Jak widać, gierki są świeże i najlepsze w swoim gatunku. Jednak absolutną rewelacja jest trzeci tytuł, który znalazłem w pudle. Na dwóch płytkach sprezentowano nam bowiem pełną wersję... uwaga, siedzicie? ... Conflict Freespace. Po raz kolejny moja biedna szczena poszorowała po podłodze i musiałem długą ją przywracać do pierwotnego stanu. Jeszcze ciepła giera ma w sobie tyle genialnych efektów, że dzięki niej naprawdę mocno przetestowałem Wingmana. W kilku słowach postaram się więc opisać klimat i współpracę Freespace z joy'em Logitecha. Ogólnie mówiąc, Conflict Freespace jest gierką zbliżoną w pomyśle do bardzo sławnej niegdyś serii Wing Commander. Jesteś pilotem sił ziemskich, który broni swej ojczyzny przed najazdem złych i okrutnych

Obcych. Musisz wykonać szereg krytycznych dla całej wojny misji dysponując coraz to nowszym żelastwem. Nasi naukowcy dzielnie pracują nad udoskonaleniem broni i wprowadzeniem nowocześniejszych narzędzi do rozbijania wroga na molekuły. Programiści zadbali o to, aby wraz z kolejnymi wersjami uzbrojenia zmieniała się także ich charakterystyka FF. Dlatego zaczynając byle jakim laserkiem daje się odczuć bardzo delikatne drgania, a kończąc z hiper-ultra-wymiataczem można dostać trwałych torsji. Muszę powiedzieć, że różnice w poszczególnych giwerach są tak znaczne, że od razu można poznać typ broni i jej moc. Rewelacja. Poza tym również odczuwalne są inne efekty. I tak na przykład zderzenie z asteroidem powoduje rozkołysanie drążka do niewyobrażalnych granic i raz o mało co nie spadłem z krzesła próbując utrzymać wierzgającego joy'a. Tego się nie da opisać - to trzeba poczuć. Również sporych wrażeń dostarcza trafienie naszego żelaźniaka przez rakietę wroga. Przez moment trudno się zorientować, co się dzieje i jak wyjść z szalonego korkociągu. Tego mi zawsze brakowało w symulatorach latania. A, i jeszcze jedno, utrzymywanie zbyt długo włączonego dopalacza może skończyć się sporym bólem nadgarstka. Może to i masochizm, ale bardzo mi się to podobało. Poza samym FF, Wingman świetnie sprawował się w ciągu tych kilkunastu nocy przesiedzianych nad Freespacem. Dziewięć przycisków pozwoliło praktycznie uniknąć dotykania klawiatury, a trzeba Wam wiedzieć, że sterowanie w gierce jest mocno rozbudowane.

Cóż więcej mówić? - nie pozostaje nic innego jak lecieć do sklepu i kupować joy'a z Force Feedbackiem. Wiem, że cena wciąż jest sporym problemem, ale gwarantuję wszystkim, że po jednej sesji z FF nie będziecie się mogli bez niego obyć. Logitech Wingman Force jest doskonałym wyborem. Z powodu zastosowania nowych technologii zapewnia długi okres bezawaryjnej pracy, a precyzja wykonania nie pozostawia nic do życzenia. Dzięki rozbudowanemu oprogramowaniu i dołączonym gierkom, wszyscy będą mogli od razu skorzystać z pełni właściwości FF. I jeszcze raz powtarzam - lepiej wydać parę złotych więcej na firmową zabawkę, niż później męczyć się z jakimś [ocenzurowano]. Wingman jest obecnie chyba najlepszym wyborem spośród oferty dostępnej na rynku i zasługuje na najwyższą notę. ■

Logitech Wingman Force Cena (z VAT): 730 zł
Dostarczył: Tornado s.c. ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01
www.tornado.com.pl www.logitech.com

Zykon F1 Racer

Kolejne kółko

Czasami nawet do biednego recenzenta uśmiechnie się szczęście: nie dość, że w krótkim czasie dostanie aż trzy gierki należące do jego ulubionego gatunku, to jeszcze przydzielą mu do testów sprzęt do czerpania z nich pełnej przyjemności niezbędny. Mowa oczywiście o samochodówkach (tak na wypadek, gdyby ktoś był nowy i nie kojarzył ksywy...) i urządzeniu powszechnie zwanym kierownicą, co jest określeniem dobrym, acz niepełnym - w skład zestawu zazwyczaj wchodzą jeszcze bowiem pedały.

McDrive

Pod tym akurat względem produkt Zykona nie różni się od innych „kontrolerów gry" dostępnych na rynku, ale tego właśnie należałoby oczekiwać. To co ma bowiem zwrócić uwagę kupujących na F1 Racera, to jego kształty, które choć może niezbyt zaokrąglone (a w każdym razie nie tam gdzie najbardziej cieszy to oczy), to jednak bez większych problemów przyprawią męską część graczy o żywsze bicie serca. Wystarczy jeden rzut oka, by na usta sam wcisnął się komentarz w stylu „te, to jest przecież zupełnie takie same, jak na transmisjach z Formuły 1!!!". Jest to oczywiście „zbieg okoliczności" jak najbardziej celowy, leżący zresztą, jak sugeruje to nazwa, u podstaw tej konstrukcji.

Zanim jednak przejdziemy do bliższych jej oględzin, pozwolę sobie na uprzednie zajęcie się samym pudełkiem, a konkretniej jego zawartością oraz sposobem doprowadzania samego kółka do postaci zdatnej do użytku. Takie postawienie sprawy sugeruje rzecz jasna, że po pierwsze w pudełku znajdują się jakieś dające się składać części, no a poza tym - pewnie jest tam coś jeszcze nad sam hardware. Obydwa wnioski są jak najbardziej poprawne, gdyż po pierwsze sprzęt przyjeżdża w postaci rozłożonej, a po drugie nie jest sam, bo towarzyszy mu srebrny krążek z grami.

Konkretniej są to wersje demonstracyjne tytułów Formula 1 '97, Ultim@te RacePro, International Rally Championship, Castrol Honda Superbike oraz Panzer Commander (który dostał się na CeDeka chyba przez przypadek, bo kto przy zdrowych zmysłach używałby kierownicy do kierowania hodowlą gąsienic?). Pozwala to wprawdzie poczuć do czego nowy nabytek służy, ale na zbyt długie wyżywanie się nie ma co liczyć. Taki jeden tor w Ultim@te Race czy International Rally Championship to niezbyt wiele, a w dodatku nie są to tytuły z pierwszych stron obecnych wydań prasy komputerowej i swoje lata mają.

Zostawmy jednak część soft w spokoju i przejdźmy do dużo bardziej interesującej części hard. Zaczyna się ona od złożenia dostarczonych części do kupy, co wymaga niestety posłużenia się narzędziem - dobrze, że tylko jednym - a mianowicie śrubokrętem krzyżakowym. Przy jego pomocy skręca się podstawę utrzymującą kolumnę sterowniczą (wędruje ona później pod monitor), następnie przykręca się do niej samą kolumnę (już bez użycia narzędzia), a do niej kierownicę. Po poskręcaniu pozostaje nam już tylko połączyć kabelki i można ruszać do boju - nie potrzeba nawet instalować żadnych specjalnych sterowników, wystarczy wybrać w Panelu Sterowania zwykły dwuosiowy joystick z czterema przyciskami. Gdy mamy już przygotowane stanowisko pracy (przynajmniej tak to się nazywa w moim przypadku...), nadchodzi czas na oględziny dokładniejsze. No cóż, drugi rzut oka (pierwszy był na pudełko) nie jest już tak euforyczny. Razi przede wszystkim bardzo niska jakość użytego w produkcji samego koła plastiku, które sprawia przez to wrażenie wręcz tandetne. Niby jest to wada nie wpływająca na samą wygodę grania, ale przy tej cenie robi bardzo niemiłe wrażenie.

Ale to jedyna wada rzucająca się w oczy przed testem ogniowym. Przyciski są bowiem rozmieszczone dokładnie tak samo jak w prawdziwych bolidach, ba - są nawet różnokolorowe diody spotykane na kierownicach niektórych zawodników! Wprawdzie nie odpowiadają one za obroty silnika, a za wskaźnik fire'ów, ale iluzja jest praktycznie pełna. No, może delikatnie umniejsza ją dźwigienka kalibracji umieszczona na samej kolumnie, ale to że jest, zaliczyć należy bezwzględnie do zalet, bo jak irytująca jest niekiedy kalibracja w Windowsach (i niektórych gierkach dla DOSa), wie chyba każdy...

Po kalibracji przychodzi czas na granie. W jego trakcie wychodzi niestety druga wada, a mianowicie niezbyt poprawne wracanie kółka do pozycji neutralnej. Jest to wręcz nagminne po mocniejszym jego skręceniu i nie ma bynajmniej charakteru losowego. Wygląda to tak, jakby w skrajnych położeniach sprężyny (czy co tam zostało w tym celu użyte) odpowiedzialne za stawianie oporów były za bardzo wyciągane, tym samym przesuwając punkt neutralny w lewo czy prawo. Nie jest to nic przyjemnego, bo trzeba później walczyć z kółkiem o jazdę na wprost, ale na szczęście potrzeba bardzo mocnego skręcenia kierownicy nie zdarza się zbyt często, a przy spokojniejszej eksploatacji takich problemów unika się całkowicie. Zupełnie pozytywne wrażenia pozostawia natomiast obcowanie z pedałami. Są bardzo wygodne, można je spokojnie przytrzymywać jedną nogą, a druga, - odpowiedzialna za ich naciskanie w pozycji „na spocznij" nie musi być zbyt wysoko zadzierana. Słowem - co by nie mówić o reszcie, to od pedałów wara.

Końcowa ocena aż tak pozytywna jednak nie jest. Fakt, że wygląd tego ustrojstwa jest jak najbardziej fachowy, nie ma problemów z konfiguracją, nie potrzeba instalować jakichś dziwnych driverów, a i złożenie całości do kupy nie nastręcza trudności, but jest jedno „ale". Za tę cenę można wymagać nieco więcej niż koło kierownicy (choć „koło" to nie ma kształtu okrągłego, ale nie czepiajmy się szczegółów...) wykonane z tandetnego plastiku czy sprężyny, które wyciągają się przy ostrzejszym potraktowaniu - choć prawdę powiedziawszy, wykonywanie ostrych zakrętów (oczywiście w limitach dopuszczalnych przez konstrukcję wspornika!) ciężko nazwać ostrym taktowaniem... Tym gorzej jednak dla kierownicy, bo choć swoje zadanie spełnia, to osobnicy dbający o stan swoich drżących świnek powinni raczej wybrać inny model - choćby ostatnio opisywany Targetowski - bo są na rynku „kontrolery gry" zarówno tańsze, jak i lepsze, a nawet spełniające obydwa te warunki naraz. ■

Zykon F1 Racer
Cena (z VAT): 570 zł
Dostarczył: FF Computers
43-382 Bielsko-Biała, ul. Cieszyńska 365
tel. (0-33) 16 55 99, fax 16 40 00
www.ffcomp.com.pl, www.zykon.com

Zykon Joywarrior, Joyfighter

Joysticki dla każdego

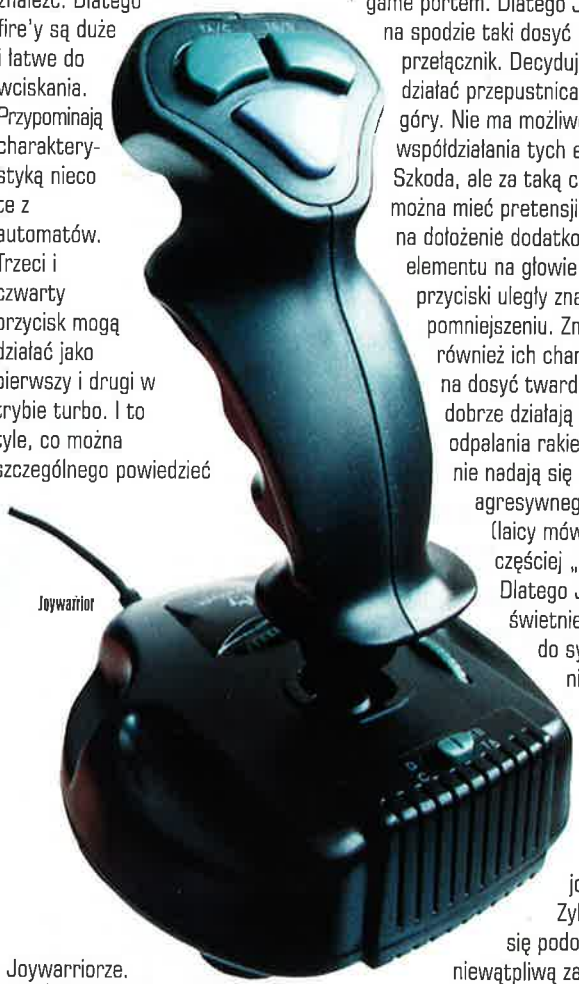
Wszyscy teraz mówią o nowych technologiach w dziedzinie joysticków: Force Feedback, kilkanaście przycisków, ergonomiczny kształt i kto wie co jeszcze. W tym całym zamieszaniu zapomina się o zwykłych, prostych joy'ach przypominających tradycyjne konstrukcje. Nie mają one żadnych wodotrysków, nie są przeznaczone wyłącznie dla prawdziwych maniaków, a jednak wciąż cieszą się sporym powodzeniem. Dlatego również takie proste modele muszą być opisywane na naszych łamach.

ŁUKASZ NOWAK

O firmie Zykon już pisaliśmy. Ma ona w swojej ofercie duże, wielofunkcyjne konsole do gier, wolanty, kierownice i wiele innych dużych zabawek. Pomimo to, produkuje także proste, tradycyjne modele joysticków. Są one przeznaczone dla osób mniej zamożnych, albo traktujących gry jako rozrywkę, a nie jedyny cel życia (podobno to jest normalne, ale jakoś nikt w redakcji tego nie potwierdza). Joyfigher i Joywarrior to modele tanie, ale w pełni funkcjonalne. Na początek omówimy kilka cech wspólnych obu zabawek. Najciekawszym i dosyć oryginalnym pomysłem jest możliwość przełączania pomiędzy trybami analogowym i cyfrowym. W ten sposób decyduje się, czy wychylenie drążka będzie przenoszone do gry w postaci ciągłej lub skokowej. Dobra, wiem, brzmi to nieco zawile, ale ostatnio matematyka nie daje mi spokoju (a dokładniej rzecz biorąc matematyk) i jakoś mi się tak rzuca na mózg. Jeżeli ktoś jeszcze się nie domyślił o co chodzi, to postaram się wytłumaczyć. W trybie cyfrowym stopień wychylenia nie wpływa na szybkość ruchu w grze. Niezależnie, czy odchylimy drążek do oporu, czy tylko odrobinę, gra zareaguje w ten sam sposób. Tymczasem w trybie analogowym możemy decydować jak szybko będzie się przesuwał obiekt, którym sterujemy. Sposób cyfrowy jest dobry tam gdzie nie liczy się maksymalna precyzja (platformówki, bijatyki albo strzelanki), natomiast tryb analogowy jest niezastąpiony we wszelkiego rodzaju symulacjach. Do tej pory najlepiej było posiadać dwa różne joy'e do różnych rodzajów gier. Jeśli mamy Zykona, wystarczy przestawić jeden przełącznik. Świetna sprawa. Poza tym dobrze wygląda profilowanie rączki. Niestety tylko wygląda. Na przykład podstawka pod nadgarstek jest tak mała, że mogłoby jej właściwie nie być, a po lewej stronie znajduje się podkładka pod kciuk. Niestety pomaga ona tylko osobom praworęcznym, a leworęcznym wręcz uniemożliwia zabawę. Na dodatek nie ma na niej żadnego przycisku, co zupełnie dobija jakiekolwiek uzasadnienia. Ale takie drobiazgi są niestety ceną za niski koszt joy'a. Na pocieszenie przychodzi fakt, że przynajmniej wykonanie jest dosyć dobre. Nic nie trzeszczy ani nie ma tendencji do rozlatywania się. Za to należy się producentowi pochwała.

Joyfighter

Najprostszym modelem joy'a firmy Zykon jest Joywarrior. Nie posiada on żadnych specjalnych usprawnień, ale wielu osobom może się spodobać. Kontroler ten przeznaczono dla graczy lubiących szybkie gry akcji. Tam gdzie trzeba dużo stukać w klawisze, a nie zastanawiać się jak je znaleźć. Dlatego fire'y są duże i łatwe do wciskania. Przypominają charakterystyką nieco te z automatów. Trzeci i czwarty przycisk mogą działać jako pierwszy i drugi w trybie turbo. I to tyle, co można szczególnego powiedzieć o Joywarriorze. Jest to naprawdę prosty model, ale całkiem mi się spodobał. Dobrze leży w dłoni (na szczęście nie jestem mańkutem) i całkiem dobrze się nim gra. Jeżeli tylko od czasu do czasu poświęcasz się rozrywce komputerowej, to ten joy jest właśnie dla Ciebie.


Joywarrior

Joyfighter to kontroler przeznaczony głównie do symulacji lotniczych. Świadczy o tym kilka charakterystycznych elementów, które wzbogacają konstrukcję w porównaniu do mniejszego brata. Przede wszystkim rzuca się w oczy kontroler widoku z góry. Służy on oglądaniu się na boki w czasie prowadzenia naszego pojazdu. Drugą sprawą jest przepustnica. Ma ona postać maleńkiego potencjometru umieszczonego na lewej ściance podstawy. Może nie jest to zbyt wygodne, ale ważne, że jest i działa. Niestety joy'e Zykona współpracują z game portem. Dlatego Joyfighter ma na spodzie taki dosyć nieprzyjemny przełącznik. Decyduje on, czy ma działać przepustnica, czy widok z góry. Nie ma możliwości współdziałania tych elementów. Szkoda, ale za taką cenę nie można mieć pretensji. Ze względu na dołożenie dodatkowego elementu na głowie joy'a, przyciski uległy znacznemu pomniejszeniu. Zmieniła się również ich charakterystyka na dosyć twardą. Bardzo dobrze działają one do odpalania rakiet czy flar, ale nie nadają się do częstego i agresywnego używania (laicy mówią na to częściej „walenie"). Dlatego Joyfighter świetnie nadaje się do symulacji, ale nie jest najlepszy do gier z szybką akcją.

Dwa proste joysticki Zykona mogą się podobać. Ich niewątpliwą zaletą jest rozsądna cena, która nie wpływa jakoś drastycznie na jakość. Oczywiście ustępują one funkcjonalnością wielkim i skomplikowanym konsolom za ciężkie pieniądze, ale na pewno wielu osobom się spodobają. Przecież nie wszyscy są takimi maniakami grania jak my. Prawda? ■

Zykon Joyfighter	Zykon Joywarrior
Cena (z VAT): 79 zł	Cena (z VAT): 67 zł

Dostarczył: FF Computers
43-382 Bielsko-Biała, ul. Cieszyńska 365
tel. (0-33) 16 55 99, fax 16 40 00
www.ffcomp.com.pl, www.zykon.com

Trust Force Feedback Race Master

Coraz bliżej rzeczywistości

Różnego rodzaju kontrolery gry z systemem Force Feedback coraz częściej pojawiają się na naszym rynku. Stają się one coraz tańsze i co za tym idzie - dostępniejsze dla szerszego grona odbiorców. W tej grupie zabawek nie mogło zabraknąć także kierownic. W końcu jazda prawdziwym samochodem wiąże się z przenoszeniem różnych drgań z podwozia na kółko. Każdy dobry kierowca powie, że jest to jedna z podstawowych spraw jeśli chodzi o szybką jazdę. W ten sposób można na przykład poznać, kiedy zjedziemy na pobocze. Do tej pory gracze byli pozbawieni tego przywileju. Musieli zadowolić się wyłącznie tym, co pojawiało się na ekranach ich monitorów. Za sprawą znanej nam już firmy Trust sytuacja ta może się szybko zmienić. Wprowadziła ona bowiem do sprzedaży kierownicę o nazwie Force Feedback Race Master. Od tej pory również w symulacjach komputerowych będzie można fizycznie poczuć kiedy wpadamy w dziurę na drodze.

J-L-P

Po rozpakowaniu pudła zrobiłem coś, co mi się zbyt często nie zdarza: przeczytałem instrukcję przed dotknięciem sprzętu. Złamałem tym samym podstawową zasadę informatyki: „Jak zawiodą już wszystkie sposoby, zajrzyj do instrukcji". Do tego niewybaczalnego grzechu skłonił mnie kątem oka dostrzeżony polski symbol narodowy (konkretniej - flaga) na pudełku. I rzeczywiście, w książeczce oprócz angielskiej, francuskiej i niemieckiej wersji instrukcji, znajduje się również polska. I nie jest to tylko dwustronicowa broszurka, ale porządnie wydany opis instalacji i użytkowania. A jest to tak ważna sprawa z jednego powodu: zabawki FF stały się już na tyle skomplikowane, że czasami pojawiają się problemy z poprawnym połączeniem wszystkich kabli. Dlatego producentowi należą się gorące brawa za uznanie naszego rodzimego rynku za istotny. Być może w końcu nasz kraj przestanie być tylko odległym państewkiem trzeciego świata i zacznie się liczyć w świecie.

Teraz jednak do rzeczy. FF Race Master jest przeznaczony wyłącznie dla amatorów wyścigów samochodowych. Od biedy można też nim polatać, ale nie jest to najwygodniejsze. Dzięki takiemu postawieniu sprawy udało się uniknąć wszelkich kompromisów i stworzyć kierownicę całkiem dobrze oddającą realizm prawdziwej jazdy samochodem. Na pierwszy ogień przyszedł proces instalacji zabawki. Duży, masywny korpus kładzie się na krawędzi stołu. Dzięki swojemu ciężarowi jest on dosyć stabilny, a dodatkowo pomagają mu w tym przyssawki i specjalne zaczepy. Te ostatnie stały się już standardem i dzięki nim oderwanie kierownicy od stołu jest praktycznie niemożliwe (chyba że z blatem, ale nie polecam). Druga sprawa to fakt, że w końcu ktoś pomyślał o zrezygnowaniu z idiotycznych wskaźników. W większości przypadków wywoływały one odruch wymiotny i w żadnym wypadku nie poprawiały estetyki urządzenia. FF Race Master jest zakończony jak typowa kolumna kierownicy, co według mnie wygląda o wiele lepiej niż pseudoartystyczne zegary. Następnie pojawia się kwestia podłączenia do komputera. Wygląda na to, że game port odchodzi już na dobre w zapomnienie. Coraz więcej producentów rezygnuje z niego na rzecz zwykłego COMa lub USB. Na pytanie, dlaczego tak się dzieje, można udzielić prostej odpowiedzi: to po prostu lepiej działa. Jak ktoś próbował kiedyś skonfigurować joy'a z przepustnicą, pedałami, widokiem z góry i jeszcze kilkoma innymi zabawkami, to wie, że z wykorzystaniem game portu jest mocno uciążliwe. Ile razy siedziałem z instrukcją w ręku i zastanawiałem się jak sprawić, aby jednocześnie działały przepustnica, widok z góry i wszystkie osiem przycisków? W przypadku podłączenia przez port szeregowy lub USB wszystkie te kłopoty znikają. Dlatego również FF Race Master podłączany jest do komputera przez złącze COM. Jeszcze jedną zaletą tego rozwiązania jest kompatybilność ze standardem Plug and Play. Po włączeniu maszyny od razu pojawia się okienko z prośbą o dyskietkę i już po chwili wszystko działa. Żadnych problemów i żadnego bólu. Dodatkowym, niesamowicie ważnym atutem takiego podłączenia jest zniknięcie czegoś takiego jak kalibracja. Kierownica sama się centruje i określa maksymalny zakres ruchów bez wiedzy użytkownika. W końcu znikną kłopoty z ciągłym rozjeżdżaniem się osi. Jedyną wadą tego rozwiązania jest brak kompatybilności z grami pod DOS. Ale czy ktoś jeszcze o nich pamięta? Czas płynie bardzo szybko i stare tytuły odchodzą w zapomnienie, a era DOSa minęła już bezpowrotnie.

Później przyszedł czas na obejrzenie, co ta zabawka w ogóle potrafi. Podstawową częścią jest oczywiście samo kółko. Ma ono wygodne, szorstkie rączki, co daje poczucie pełnej kontroli, szczególnie przy działaniu efektów Force Feedback. Na końcach uchwytów znajdują się dwa przyciski. Kolejne cztery fire'y umieszczono w środku kierownicy: Również tam znajduje się kontroler widoku z góry. Dzięki niemu można się rozglądać na boki w czasie jazdy. Kółko ma jedną, świetną cechę: można je odchylać na boki pod bardzo dużym kątem. Dzięki temu uzyskuje się dużą dokładność, zbliżoną do rzeczywistej. Niestety, właśnie dlatego nie da się grać w inne gry przy pomocy tego modelu kierownicy. Ale prawdziwy kierowca nie zniża się do poziomu „innych" gier. Po prawej stronie podstawy znajduje się lewarek zmiany biegów. Pełni on funkcję dwóch pierwszych przycisków. Został on umieszczony w takiej odległości, że można go używać bez odrywania rąk od kółka, a jednocześnie nie przeszkadza w samej jeździe. Dodatkową zaletą jest niewielki skok, dzięki czemu biegi zmienia się bardzo szybko. No i na koniec zostają pedały. Muszę powiedzieć, że byłem mile zaskoczony, kiedy zobaczyłem, że mają one zupełnie inną konstrukcję niż wszystkie dotychczas produkowane. Nie wciska się ich bowiem w dół, ale raczej do przodu. O wiele bardziej przypomina to rozwiązania z prawdziwych samochodów. Jest to kolejny dowód na bezkompromisowość, jaką postanowił zachować producent. Oczywiście pedałami steruje się prędkością. W rzeczywistości odpowiada to ruchom w przód i w tył, ale w symulatorach samochodowych zawsze działa to jak pedał gazu i hamulec.

Przyszedł czas, żeby pomówić trochę o systemie Force Feedback zamontowanym w kierownicy Trusta. Działa on tylko na samo kółko, ale za to działa rewelacyjnie. W testowej aplikacji

powoli zaczynamy się do tego przyzwyczajać. Dosyć niebezpieczną sprawą jest brak czujnika na rączkach. Force Feedback działa nawet kiedy nie dotykamy dłońmi kierownicy. Mam nadzieję, że istnieją wewnętrzne zabezpieczenia, bo uszkodzenie mechanizmu nie byłoby miłe. Do tej pory wszystkie urządzenia FF posiadały czujnik i automatycznie wyłączały się po zdjęciu ręki z drążka. Race Master nie obsługuje tego mechanizmu i na wszelki wypadek nie próbowałem ze wszystkich sił dowiedzieć się, czy posiada jakieś inne zabezpieczenia.

Jak już wspomniałem, do kierownicy dołączono oprogramowanie. Panel kontrolny pozwala na przetestowanie wszystkich elementów i mechanizmu FF. Można także ustalić stopień natężenia reakcji urządzenia. Co bardziej wrażliwe osoby mogłyby przecież nie wytrzymać całej nocy z ostro szarpiącym się kółkiem. Oprócz tych podstawowych programików, w komplecie znajduje się także gra pt. Johny Herbert's Grand Prix Championship 1998. Dołączenie jej nie było chyba najszczęśliwszym wyborem. Sama symulacja jest w porządku i wszystko wygląda ładnie, ale niestety implementacja Force Feedback jest w niej cokolwiek kiepska. Jakiekolwiek kopnięcia można poczuć dopiero przy wjechaniu w bandę, albo czołówce z innym samochodem. Jadąc szutrowym poboczem, nie da się zauważyć jakiejkolwiek reakcji ze strony kółka. Nie jest to oczywiście wina kierownicy, ale gry. Dlatego nie jest ona najlepszym sposobem prezentacji doskonałych możliwości sprzętu. Ale zawsze jest to pełna wersja i w wolnej chwili można sobie pojeździć.

Trust Force Feedback Race Master to zabawka dla dużych chłopców. Została zaprojektowana wyłącznie do wyścigów samochodowych i dzięki temu możliwe było uniknięcie wszystkich kompromisów. Nie pograsz nią w Quake'a, ale jeżeli jesteś prawdziwym fanem samochodówek, to ta zabawka stanie się dla Ciebie niezwykle przydatna albo nawet niezbędna. ■

Trust FF Race Master Cena (z VAT): 580 zł
Dostarczył: Commpol S.A. 31-404 Kraków, ul. Kątowa 11
tel. (0-12) 633-77-88, fax 632-53-00
www.commpol.com www.trust-site.com

Nokia 800Xi

Monitor na ścianie

Wyświetlacze ciekłokrystaliczne (LCD) stanowią ciekawą alternatywę dla tradycyjnych monitorów. Ich podstawową zaletą jest niewielka grubość. Nie zajmują prawie wcale miejsca na biurku, a czasami można je nawet powiesić na ścianie. Dzięki temu i faktowi, że praktycznie nie męczą oczu, warto się nad nimi chwilę zatrzymać.

ŁUKASZ NOWAK

Oczywiście podstawowym problemem związanym z LCD jest ich cena. Do tej pory były dostępne tylko dla najbogatszych przedsiębiorstw. Sytuacja ta zaczyna się zmieniać i powoli wygląda na to, że przyjdzie czas, kiedy z rynku znikną tradycyjne monitory. Teraz wszyscy mówią, że to niedorzeczność, ale pokażcie mi jakikolwiek film science-fiction, w którym ekrany komputerów miałyby postać takich pudeł jak obecnie. A wbrew pozorom, właśnie holywoodzkie produkcje fantastyczne stają się motorem działań naukowców. Są to marzenia, które ostatnio lubią się spełniać. Zdaje się, że podobną filozofię przyjęła firma Nokia i wciąż pracuje nad swoimi wyświetlaczami LCD. W tym miesiącu rozpoczyna się dystrybucja nowego modelu o nazwie 800Xi. Jest to urządzenie o przekątnej 18,1", co odpowiada monitorowi 20". Jest to jeden z pierwszych paneli o tak dużych rozmiarach. Wyprodukowanie go było możliwe dzięki nowej technologii SFTFT, która jest znacznym postępem w rozwoju LCD. Również ona sprawia, że kąt patrzenia na ekran wynosi 170 stopni. Jest to rozwiązanie jednego z podstawowych problemów „płaskich kineskopów". Dodatkowo znacznie poprawiła się jakość wyświetlanego obrazu, która do tej pory pozostawiała wiele do życzenia. Kontrastowość 200:1 gwarantuje niezwykle ostry obraz w rozdzielczościach dochodzących do 1280x1024.

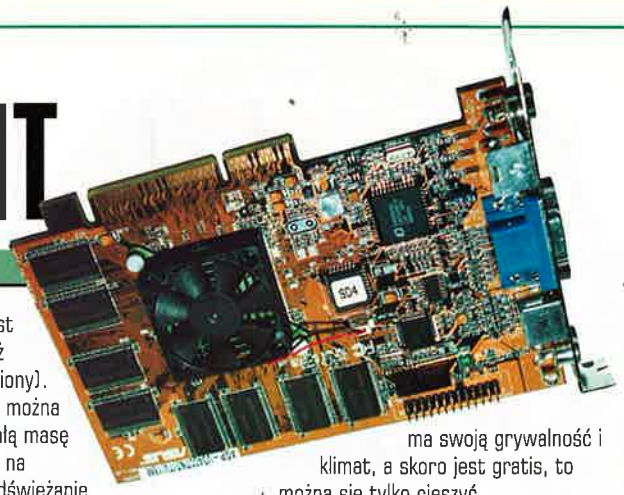
Bardzo ciekawym pomysłem jest możliwość mocowania urządzenia na ścianie. W ten sposób w ogóle nie zajmuje się miejsca na biurku. Do tego celu służy zdejmowana podstawa i specjalne uchwyty. Z pozostałych ciekawostek technicznych warto wymienić jeszcze ergonomiczne, zgodne z normami TCO-95, wyświetlanie obrazu i specjalna powłoka redukująca odblaski. Niezawodność urządzenia zapewnia trzyletnia gwarancja producenta.

Niestety, cena LCD jest wciąż bardzo wysoka, jednak daje się zauważyć jej znaczne obniżenie. Jest szansa, że za kilka (albo kilkanaście) lat każdy będzie mógł sobie pozwolić na ciekłokrystaliczny wyświetlacz. ■

Dystrybucja: System 3000
ul. Bociania 6, 31-231 Kraków
tel. (0-12) 415 49 14, fax 415 00 70
www.nokia.se

Asus AGP-V3400TNT

Ideał za rozsądną cenę



Firma Asus słynie od nie wiem jak dawna z produkcji doskonałych (jeśli nie najlepszych) płyt głównych. Jeszcze dwa lata temu były one jedynym popularnie dostępnym wyrobem Asusa. Od pewnego czasu pojawiły się na rynku także inne podzespoły komputerowe tej marki. Budzą one pewne wątpliwości ze względu na swoją relatywnie niską cenę. Przywykliśmy już do tego, że dobre rzeczy są drogie. Tymczasem w przypadku wyrobów Asusa reguła ta nie ma zastosowania. Utrzymując niski koszt, w niczym nie ustępują one światowym liderom. Kolejnym na to dowodem jest karta graficzna AGP-V3400TNT.

ŁUKASZ NOWAK

Jak można się domyślić z oznaczenia modelu, sercem całego urządzenia jest kość nVidia Riva TNT. Ten wspaniały układ bije wszelkie rekordy popularności, a w oprawie Asusa dostaje jeszcze większych skrzydeł. Obraz i tekstury są przechowywane w 16 MB szybkiego SDRAMu. Tak duży rozmiar pamięci jest uzasadniony, gdyż pozwala na bezproblemową obsługę wysokich rozdzielczości w najbogatszych paletach kolorów. Oczywiście karta współpracuje z magistralą AGP, co stało się już absolutnym standardem, który do tego stopnia opanował rynek, że kupienie nowego akceleratora na PCI jest już jeśli nie niemożliwe, to w każdym razie niezwykle trudne. Do spraw technicznych jeszcze wrócimy (mam w zanadrzu pokaźną niespodziankę), ale teraz zajmijmy się wynikami testów. Nieco przywyklem już do tego, że karty różnych producentów wykorzystujące taki sam układ wypadają bardzo podobnie. Tymczasem Asus udowodnił, że wcale tak być nie musi. Okazało się bowiem, że w porównaniu z urządzeniami STB i Diamonda osiąga znacznie lepsze wyniki. Najlepiej widać to w grach Turok i Incoming (patrz tabelka). Jeśli pamiętacie, mówiłem kiedyś, że Riva TNT wciąż nie jest szybsza od Voodoo 2. Cóż, muszę przyznać, że w wydaniu Asusa jest! W miarę wypełniania się kolejnych rubryk tabelki, sam nie mogłem uwierzyć w to, co się tam pojawiało. Być może sedno sprawy tkwi w wiatraczku. Dzięki lepszemu chłodzeniu można wyciągnąć więcej z układu bez ryzyka jego spalenia i przez to poprawić ogólną wydajność. Tak przy okazji, to producentowi należy się pochwała za zdrowy rozsądek. Otóż parę razy zdarzyło mi się już widzieć konstrukcje, w których wiatraczek skutecznie uniemożliwiał wykorzystanie sąsiedniego gniazda PCI. Tym razem wszystko jest w porządku i wentylator karty graficznej w niczym nie utrudnia pracy reszty komputera.

Kolejny plus na koncie AGP-V3400TNT stanowi oprogramowanie. Należy ono do najlepszych jakie widziałem (choć Matrox jest tutaj wciąż niedoścignięty). W opcjach można ustawić całą masę opcji. I tak na przykład odświeżanie ekranu można płynnie zmieniać w zakresie od 60 do 200 Hz z dokładnością 1 Hz. Dzięki temu możemy maksymalnie wykorzystać możliwości naszego monitora i poprawić ergonomię pracy. Na uwagę zasługują także rozbudowana korekcja kolorów i programik informujący o wielu parametrach całego systemu. Możliwe jest także skonfigurowanie karty pod względem jakości obrazu 3D. Możemy wybrać, czy interesuje nas wyłącznie szybkość, czy może maksymalna precyzja w rysowaniu trójwymiarowych scen. Oczywiście istnieje też wariant zbalansowany, który powinien zadowolić większość użytkowników. Bardzo podoba mi się także fakt umieszczenia driverów VGARTD dla najpopularniejszych płyt głównych (z chipsetami Intel, Via, Ali i SiS). Umożliwiają one wykorzystanie pełnych możliwości magistrali AGP w Windows 95. Z tymi sterownikami zawsze były ciężkie kłopoty, gdyż ich instalacja była poważnie skomplikowana. Użytkownicy kart Asusa muszą po prostu odpalić program instalacyjny, kliknąć kilka razy OK i już - działa za każdym razem. I na koniec zostają gry. Pomimo bardzo konkurencyjnej ceny, producentowi udało się dołączyć do karty pełną wersję świetnego Incoming. Nie jest to może tytuł najświeższy, ale wciąż ma swoją grywalność i klimat, a skoro jest gratis, to można się tylko cieszyć.

No i już na sam koniec została ciekawostka (i myślę, że mała rewelacja) techniczna. Już prawie wszystkie karty oferują wyjście telewizyjne. Dzięki niemu można grać na dużym ekranie w ulubione gry. Oczywiście produkt Asusa również takowe posiada. Dodatkowo oferuje ono świetną jakość. Muszę powiedzieć, że jeszcze nie widziałem tak ostrego i ładnego obrazu wyświetlanego poprzez wbudowane wyjście telewizyjne. To jednak nie budzi już sensacji. Co więc mnie tak zaciekawiło? Otóż Asus posiada także wejście telewizyjne. Tak moi państwo - wejście telewizyjne. Dzięki niemu można oglądać telewizję na ekranie (np. poprzez magnetowid) i co lepsze - zrzucać obraz na dysk. Możliwy jest zapis sekwencji wideo lub pojedynczych klatek w maksymalnych rozdzielczościach 352x288 i 1760x1440. Dzięki dołączonemu oprogramowaniu (całkiem niezłe i w dodatku kompletnie darmowe) dostajemy w ręce w pełni sprawny frame grabber. Robienie zrzutów pojedynczych klatek wypada rewelacyjnie, a w przypadku animacji jakość nie odbiega od popularnych norm. W ten sposób otrzymujemy wszystkie funkcje karty, która osobno kosztuje przynajmniej kilkaset złotych. Lepiej już być nie mogło. Uwierzcie mi - zapisywanie obrazków z filmów i telewizji jest bardzo wciągającą zabawą.

Asus AGP-V3400TNT wywarł na mnie bardzo dobre wrażenie. Został zrobiony z głową i właściwie nie mogę zarzucić mu nawet najdrobniejszej rzeczy. Jest to chyba najszybsza karta jaką testowałem, wyświetla obraz z rewelacyjną jakością i wszystko za cenę sporo niższą od innych markowych produktów. Dodatkowo otrzymujemy świetne oprogramowanie, funkcję frame grabbera i pełną wersję gry za darmo. Chylę czoła i wyrażam najwyższe wyrazy uznania dla producenta tej karty. ■

Wynilki testów

Test	Kategoria	Jednostka	Voodoo Asus AGP-V3400TNT	Orchid Banshee	STB Voodoo II	Riva TNT
GL Quake	640x480	fps	93,10	51,00	68,20	82,60
	800x600	fps	59,30	33,10	x	55,30
	1024x768	fps	37,70	23,60	x	36,20
Quake II	640x480	fps	56,50	33,90	55,00	47,30
	800x600	fps	50,60	29,30	50,40	44,90
	1024x768	fps	35,30	20,40	x	37,10
Turok Tmark	640x480	fps	60,20	58,70	63,70	46,00
	800x600	fps	55,00	43,00	54,20	35,10
Incoming 16 bit	640x480	fps	70,36	56,38	49,29	39,74
	800x600	fps	67,25	44,59	49,88	39,20
	1024x768	fps	45,31	29,46	x	36,56
Incoming 32 bit	640x480	fps	64,27	x	x	38,51
	800x600	fps	44,23	x	x	35,36
	1024x768	fps	26,17	x	x	27,15
Final Reality	3D	R Marks	3,85	3,68	3,54	3,96
Final Reality	2D	R Marks	3,24	3,50	x	3,34
Final Reality	Overall	R Marks	3,53	3,90	x	3,7

Asus AGP-V3400TNT
Cena (z VAT): 600 zł

Dostarczył: Ab, ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00
www.ab.com.pl, www.atitech.ca

Diamond Monster Fusion

Fuzja na zające

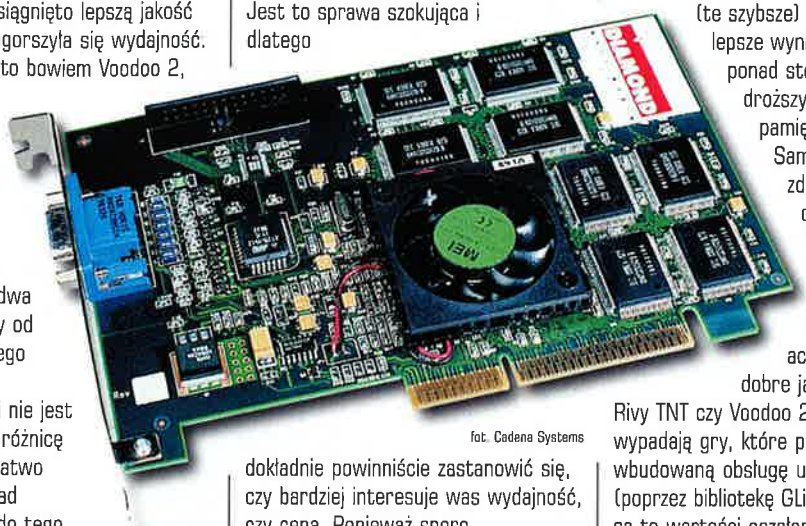
Firma 3dfx powoli zaczyna tracić pozycję lidera na rynku akceleratorów 3D. Konkurencyjne przedsiębiorstwa są w stanie tworzyć nowe technologie szybciej i lepiej. Najlepszym dowodem na to jest Voodoo Banshee. Ten nowy chip miał być odpowiedzią na wspaniałą Rivę TNT (tak przy okazji, dawniej to inni mieli odpowiedzi na nowości Voodoo, a teraz sytuacja się odwróciła). Niestety nie jest on w stanie pokonać najnowszej nVidii, a w przy dużej ilości dobrej woli co najwyżej jej dorównać.

ŁUKASZ NOWAK

Przedstawialiśmy już na naszych łamach kartę opartą na Voodoo Banshee. Teraz opiszemy produkt podobny, ale sygnowany nazwą Diamond, co zawsze świadczyło o najlepszej jakości. Monster Fusion, bo tak nazywa się akcelerator Diamonda z Banshee, posiada kilka usprawnień i wypada w testach nieco lepiej, ale wciąż nie może równać się z Riva TNT (np. Diamond Viper 550). Zacznijmy jednak od początku. Monster Fusion jest zintegrowanym akceleratorem 2D/3D. Oznacza to, że nie wymaga współpracy z inną karta graficzną, w przeciwieństwie do zwykłych Voodoo. Od razu mówię, że nie jest to proteza w stylu Voodoo Rush, ale kompletne rozwiązanie zaprojektowane zupełnie od początku. Kartę najlepiej jest wykorzystywać poprzez gniazdo AGP, gdyż osiąga wtedy najlepsze rezultaty. Pamięć obrazu i tekstury są przechowywane w 16 MB pamięci zainstalowanej na karcie. Dzięki temu dostępne są wszystkie rozdzielczości jakie tylko można sobie wyobrazić (do 1600x1200), zarówno w 2D, jak i 3D. Płytka, na której wszystko zostało zamontowane, jest niewielkich rozmiarów (w przeciwieństwie do Voodoo Rush), a wszystkie funkcje są zintegrowane w jednym układzie. Dzięki temu osiągnięto lepszą jakość obrazu, ale pogorszyła się wydajność. Logicznie jest to bowiem Voodoo 2, ale posiada tylko pojedynczą jednostkę teksturującą. Dlatego teoretycznie powinien być dwa razy wolniejszy od swego starszego brata. W rzeczywistości nie jest aż tak źle, ale różnicę można dosyć łatwo zauważyć. Układ nagrzewa się do tego stopnia, że trzeba było zastosować wentylator chłodzący. Jest on zasilany bezpośrednio z karty (nic nie trzeba dodatkowo podłączać), a jego konstrukcja jest tak zaprojektowana, że nie przeszkadza urządzeniom w sąsiednich gniazdach PCI.

Monster Fusion posiada jedną ważną cechę: wyposażono go w pamięci SGRAM. Obecnie nagminnie stosuje się dwa rodzaje kości i użytkownicy często mają problemy z ich rozróżnieniem. Ponieważ różnice między nimi są bardzo istotne, trzeba sprawę raz na zawsze wyjaśnić. Większość producentów oferuje swoje karty w wersjach z pamięciami SDRAM, albo SGRAM. Zawsze i wszędzie SDRAM jest wolniejszy. Wiąże się to z konstrukcją oraz przeznaczeniem kości. Dlatego jeżeli kupujecie nowy akcelerator, warto zapytać się sprzedawcy, jakie ma pamięci. SGRAM jest droższy, ale za to znacznie szybszy (nawet do 30%). Jest to sprawa szokująca i dlatego dokładnie powinniście zastanowić się, czy bardziej interesuje was wydajność, czy cena. Ponieważ sporo sprzedawców lubi kłamać i oszukiwać klientów, powiem w jaki sposób rozróżnić oba rodzaje pamięci. Po pierwsze musicie znaleźć na karcie kilka kości (2, 4 albo 8) które wyglądają identycznie. Są to właśnie układy pamięci. SDRAM jest bardzo cienki, ma wyraźnie prostokątny kształt, a nóżki są przylutowane do płytki tylko z dwóch stron. Natomiast SGRAM jest o wiele grubszy, zbliżony do kwadratu, a nóżki wystają ze wszystkich czterech boków. Znając te różnice, nie dajcie się oszukać i zawsze sprawdzajcie, jakie pamięci kupujecie. W przeciwnym razie może okazać się, że karta ta sama, ale wyniki są gorsze o przynajmniej kilkanaście procent w porównaniu z tymi z gazety. Testowany egzemplarz Monster Fusion został wyposażony w SGRAM (te szybsze) i dlatego osiąga lepsze wyniki. Jest za to o ponad sto złotych droższy od wersji z pamięciami SDRAM. Sami musicie się zdecydować, na czym Wam bardziej zależy. Wyniki testów Diamonda są zadowalające, aczkolwiek nie tak dobre jak w przypadku Rivy TNT czy Voodoo 2. Najlepiej wypadają gry, które posiadają wbudowaną obsługę układów 3dfx (poprzez bibliotekę GLide), ale i tak nie są to wartości oszałamiające. Na dodatek już niedługo ma się pojawić Riva TNT w nowej technologii 0,25 mikrona, która podobno nie zostawi suchej nitki na konkurencji, ale również 3dfx szykuje swoje Voodoo 3, także jeszcze nic nie jest przesądzone. Diamond Monster Fusion jest kartą dobrą. Chociaż osobiście wybrałbym model Viper 550, to znam wielu ludzi bardzo przywiązanych do obracającego się radośnie logo 3dfx. Może to być czynnikiem, który pozwoli zapomnieć o nieco gorszej wydajności. A poza tym, nie przesadzajmy. Jak ktoś zauważy różnicę pomiędzy szybkością 50 a 60 fps, to na pewno jest cyborgiem. Oczywiście w wyższych rozdzielczościach i skrajnym natłoku potworów na miejscu akcji rzeczywiście wydajność układu ma spore znaczenie, ale te sytuacje są przeznaczone dla prawdziwych koneserów. Dlatego Fusion może się okazać równorzędną (również cenowo) propozycją dla TNT, co pozwoli na wybór tylko ze względu na przyzwyczajenia i osobiste upodobania. ■

fot. Cadena Systems


fot. Cadena Systems

Test

	Kategoria	Jednostka	Diamond Monster Fusion	Viewtop Vulcan B	Riva TNT	MGA G200	Voodoo 2
GL Quake	640x480	fps	44,20	51,00	93,10	33,40	68,20
	800x600	fps	36,50	33,10	59,30	26,10	x
	1024x768	fps	24,30	23,60	37,70	x	x
Quake II	640x480	fps	52,90	33,90	56,50	53,70	55,00
	800x600	fps	39,10	29,30	50,60	35,50	50,40
	1024x768	fps	26,40	20,40	35,30	x	x
Turok Tmark	D3D 640x480	fps	69,10	58,70	60,20	64,20	63,70
	D3D 800x600	fps	50,50	43,00	55,00	47,40	54,20
	OGL 640x480	fps	80,40	61,00	x	x	81,70
Incoming 16 bit	640x480	fps	65,18	56,38	70,36	59,52	49,29
	800x600	fps	47,14	44,59	67,25	49,06	49,88
	1024x768	fps	37,18	29,46	45,31	34,98	x
Final Reality	3D	R Marks	3,88	3,68	3,85	3,49	3,54
Final Reality	2D	R Marks	3,57	3,50	3,24	3,21	x
Final Reality	Overall	R Marks	4,08	3,90	3,53	3,48	x

Diamond Master Fusion Cena (z VAT): 650 zł
Dostarczył: Cadena Systems ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl www.diamondmm.com

Reinstalować Windows 95

Albowiem nie znasz dnia, ani godziny...

Zdarza się co jakiś czas, że na waszych twardzielach zagnieździ się jakiś złośliwy komputerowy szkodnik szerzej znany jako wirus. Namiesza on sporo i wiele osób musi z jego powodu przeinstalować cały system (dobra, zakładamy, że pojęcia „Windows" i „system operacyjny" są tożsame; nie ma co ukrywać, że w 99,9% komputerów w domach i biurach tak właśnie jest). Ci, którym udało się tego uniknąć, mają sporo szczęścia, ale nie powinni się zbytnio cieszyć, bowiem i tak będą musieli to wcześniej czy później zrobić. Wspaniały Windows ma to do siebie, że lubi być przeinstalowywany i jeśli zbyt długo odmawia mu się tej przyjemności, to robi się bardzo niedobry i zmusza użytkowników do kilku dosyć nieprzyjemnych rzeczy siłą. Dlatego również dla nich przeznaczony jest ten artykuł, będący skróconym poradnikiem ponownej instalacji systemu.

J-L-P

Na samym początku musimy sobie uświadomić kilka rzeczy. Po pierwsze - przeinstalowanie Windows bez kasowania już istniejących plików nie ma żadnego sensu, a często dodatkowo tylko pogarsza sprawę. Wyjaśnienie dlaczego tak się dzieje wymaga co najmniej doktoratu z matematyki, astronomii, metafizyki i położnictwa. Dlatego drugą sprawą, jaką trzeba postawić jasno jest fakt, że w przypadku niektórych systemów operacyjnych nie warto zadawać pytania „Dlaczego?" Trzeba przyjąć, że coś po prostu jest i nie zastanawiać się skąd się to wzięło. Wielu dociekliwych trafiło przez takie rozważania do zakładów bez klamek, czego Wam szczerze nie życzę. Na koniec trzecia ważna sprawa. Musicie mieć pewność, że chcecie przeinstalować cały system, pamiętając, że jednocześnie będziecie musieli przeinstalować wszystkie programy i stracicie wszystkie ustawienia pulpitu itp. Dlatego jeżeli nie możecie poświęcić kilku godzin na zabawę z komputerem, to dajcie sobie spokój I to chyba tyle wyjaśnień ogólnych. Zajmijmy się teraz samym procesem reinstalacji.

1. Przygotowanie partycji
- Jak już wspomniałem, przed przystąpieniem do reinstalacji trzeba koniecznie usunąć stare pliki z dysku. Jednak najpierw ominiemy kilka kłopotliwych kwestii. Zakładam, że Wasz system jeszcze działa. Jeżeli nie, będziecie potrzebowali skonfigurować pliki `autoexec.bat` i `config.sys` do współpracy z napędem CD-ROM. Wbrew pozorom nie jest to problem całkiem oczywisty i najlepiej spojrzeć do instrukcji czytnika. Tam zazwyczaj jest wszystko wyjaśnione, a na dołączonej dyskietce znajdują się odpowiednie sterowniki i często wygodny program instalacyjny. Aby jednak ominąć ten problem, odpalcie wasz dogorywający system i wrzućcie do napędu płytkę z Windows. Następnie skopiujcie z niej katalog `win95` na dysk C: (zajmuje ok. 50 MB). Z niego będzie się odbywać cała instalacja.
- Najpierw trzeba skasować wszystkie katalogi, w których coś instalowaliście. Warto wcześniej zabezpieczyć na dyskietkach albo innej partycji dokumenty i inne ważne pliki. Później w Eksploratorze po prostu kasujecie wszystko co wcześniej nagraliście. Nie należy usuwać katalogu `Program Files` i wszystkiego co jest w środku (przy odrobinie szczęścia tam znajdują się wszystkie zainstalowane rzeczy). Również nie można ruszać katalogu Windows.
- Przejdźcie do trybu MS-DOS (menu start -> zamknij -> uruchomić ponownie w trybie MS-DOS).
- Teraz przepiszcie kilka poleceń, które usuną pozostałe śmieci (i pamiętajcie o dyrektywie „nie pytaj dlaczego")

```
Smartdrv <enter>
del c:\system.1st
<enter>
deltree c:\progra~1
<enter>
deltree c:\windows
<enter>
```

Po poleceniach deltree trzeba odpowiedzieć twierdząco na pytanie. W ten sposób pozbyliśmy się wszystkich nieprzyjemnych śmieci związanych ze starym systemem. Oczywiście równie dobre byłoby sformatowanie całej partycji, ale stracilibyście wtedy wszystkie dokumenty, dane itp.

2. Można teraz zainstalować system. Przechodzimy do katalogu c:\win95 (skopiowaliśmy tam wcześniej instalkę) i wpisujemy setup. Dalej poprowadzi Was instalator. Trzeba chwilę poczekać i odpowiedzieć na szereg pytań, ale cały ten proces jest opisany w książeczce dostarczonej z systemem i w gruncie rzeczy nie powinien sprawiać kłopotów.
3. Na koniec zostaje skonfigurowanie sterowników. Wbrew pozorom, system Plug and Play nie jest nieomylny i zawsze zostaną jakieś nie rozpoznane urządzenia. Dlatego trzeba odpowiednie drivery przegrać z płyt albo dyskietek dostarczonych ze sprzętem. Najpierw jednak należy usunąć stare wpisy do rejestru. Nie jest to takie straszne jak może się wydawać. Klikamy prawym przyciskiem na ikonkę Mój komputer i wybieramy Właściwości. Następnie przechodzimy do okna Menedżer urządzeń. Jeżeli na liście nie ma znaku zapytania, to macie szczęście i na tym kończy się dla Was reinstalacja. Jeżeli jednak duży, żółty znak zapytania znajduje się na liście, oznacza to, że istnieją nie rozpoznane urządzenia. Trzeba je wszystkie usunąć (oprócz `PCI Bridge`, jest z nim więcej zabawy niż warto; a w dodatku niczego to nie zmienia). W tym celu trzeba je wybrać i kliknąć przycisk - usuń. Jak już nic nie zostało, to klikamy na - odśwież. Teraz pojawią się okienka informujące o znalezieniu nowego sprzętu. System poprosi o płyty do odpowiedniego sprzętu. Trzeba je włożyć i podać katalog (najczęściej główny albo `win95`, `win9x`, czy `drivers`). Dokładniejszy opis musi znajdować się w instrukcji dołączonej do sprzętu.
4. Instalacja programów i gier. Teraz musicie odtworzyć wszystko, co mieliście wcześniej zainstalowane. W tym już nie mogę raczej pomóc i sami musicie wiedzieć, czego chcecie.

I to by było na tyle. Mam nadzieję, że chociaż trochę przybliżyłem Wam proces reinstalacji, który nie jest taki prosty, ale nie jest także jakoś specjalnie trudny. Każdy musi kiedyś przez to przejść. Pamiętajcie jednak, że jeżeli nie macie już pewnego doświadczenia z komputerami (i nie mówię tu wyłącznie o graniu), to lepiej poprosić znajomego, który zna się lepiej na sprawie, albo zanieść sprzęt do serwisu. ■

POSZUKIWANI!

za wysoką jakość, niską cenę i niezawodność działania

249,- PLN

KULAJ KOŁEM

- kierownica analogowa do PC
- analogowe pedały
- kąt obrotu 180°
- dźwignia zmiany biegów
- ośmiokierunkowy cyfrowy pad

15,- PLN

MYSI KRÓL

- myszka do PC
- standard MS
- wysoka dynamika

SPRYTNA RĄSIA

39,- PLN

- analogowy joystick do PC
- 4 przyciski fire
- ergonomiczny kształt
- dla prawo- i leworęcznych
- wyświetlacz funkcji
- centrowanie w osi X i Y

UWAGA DZIARSKI KCIUK

Niebawem rozpoczniemy poszukiwania

Wszelkich informacji na temat poszukiwanych udziela:

MULTI-STYK

MULTI-STYK s.c.
04-744 Warszawa
ul. Kossakowskiego 42
tel. (0 22) 815 68 44
fax (0 22) 815 68 43

MULTI-STYK s.c., wyłączny dystrybutor akcesorii komputerowych firm:

zaprasza do swojego stoiska nr 12.11 na targach Komputer Expo '99 Centrum Targowe Mokotów.

INTERACT SOUND Link SPEED Link PERFORMANCE Logic 3

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Cześć!

Święta... i już po! Jedi z ulgą zdjął z siebie te wszystkie bombki i łańcuchy, którymi go obwieśiliśmy. No cóż, miał kupić choinkę, nawalił i musiał ją emulować swoją szanowną osobą (przynajmniej nie dałem się przebrać za bałwana, tak ja ty! - dop. Jedi). Żebyście widzieli jaką miał minę, gdy od świeczek zajęły mu się włosy (pod pachami). Cieszy się, frajer, że to przeżył, nawet nie wiedząc, jaką rolę zaplanowaliśmy mu na Wielkanoc (o wcześniejszym tradycyjnym topieniu Marzanny nie wspomniawszy). No ale cicho sza, niech sobie chłopak spokojnie odpisuje na Wasze listy... (Smuggler nie byłby taki radosny, gdyby dowiedział się, co zrobiłem z jego świąteczną czekoladą, zanim on ją zjadł - ale niech się chłopak cieszy, póki jeszcze jest w stanie... - dop. Jedi). No i tradycyjnie zapraszamy na IRC (warszawa.irc.pl) w każdy piątek od 14 do 16, na kanał #cdaction, gdzie możecie sobie z nami pogadać „live". No i nie wiem czy zauważyliście - od tego numeru (to niespodzianka nawet dla nas!) Action Redaction liczy sobie... CZTERY strony! Hurrraaaa...

Myśl miesiąca: Śruba + okręt = śrubokręt?

Kablarz i piractwo

(...) Nienawidzę ludzi, którzy kablują. I bardzo mnie wkurzyła notatka w Pomocnej dłoni o człowieku, który doniósł na kolegę Bartosza (to ten od TR2 i pirackich kopii z nr 08/98). Nie znam Bartosza (...) ale gość, który na niego naniósł to świnia i palant jakiego w życiu nie widziałem (...)

Zamurowało nas. Czyli człowiek, który dzwoni na policję, że obrobiono mu mieszkanie, to wstrętny kablarz, donoszący na ciężko pracujących złodziei?! Czy Ty wiesz co mówisz?!!! Takie rzeczy to nie żadne tam kablarstwo, a tylko ZAWIADOMIENIE O PRZESTĘPSTWIE. A każdego, kto nazwie kogoś takiego kablarzem itd., osobiście powoli przepuścimy przez wyżymaczkę. Dwa razy.

Po pierwsze po co mu wysyłał grę nie dowiedziawszy się DOKŁADNIE co dostanie w zamian.

Oferował oryginał i oczekiwał oryginału. Płacąc złotówkami za dolary w banku nie musimy się chyba pytać „ale czy to aby nie fałszywki?". To oczywiste!

Dzięki piratom mogę mieć 6 (słownie SZEŚĆ) gier miesięcznie zamiast jednej oryginalnej. I co wy na to? (...) I co mnie obchodzi, że okradam producentów. Jakby chcieli żeby ich towar się sprzedawał, to ceny powinni obniżyć właśnie do cen wersji pirackich.

P.K. z Gdyni

Jak obrobimy Ci mieszkanie, to też nas będzie g*** obchodzić na czym teraz będziesz grał i z czego żył - grunt żebyśmy MY się tylko dobrze obłowili, prawda? Resztę mamy w... nosie (powiedzmy). Co za wspaniała (dla nas, a reszta świata niech się ****) filozofia! Propozycji by obniżyć ceny oryginałów do cen pirackich nawet się nam nie chce komentować, bo po prostu ręce opadają i żyć się odechciewa, jak się czyta takie bzdury (tak!) :-((((. Pomyśl: jakie koszta ponosi pirat, a jakie legalny dystrybutor - w przeliczeniu na 1 egz. gry?! Pirat zarabia na Tobie jakieś 100-200% procent tego, co „zainwestował" w „produkcję" tego egzemplarza Cdka. A jak kogoś jeszcze przyłapiemy na kantowaniu w PD, to - kurczę - gorzko pożałuje, że się urodził! Serio. A ponadto - PO CO kupować 6 gier miesięcznie? To trochę tak, jakby kupować 2 bilety miesięczne dla jednej osoby! Mając 6 gier miesięcznie grasz w każdą średnio jakieś 5 dni - powiesz nam, że uczciwie ukończyłeś taką gierkę, poznałeś jej wszystkie sekrety itp? Na pewno nie! Nie lepiej grać w jedną grę - ale tak sumiennie i do końca?

Krytyka

(...) Ciągle robicie kroki do przodu, jednak do ideału Wam trochę brakuje. Ogólnie jest OK., ale (...) okładka 9/98 jest do luftu. Nowy spis treści też. Stary był bardzo dobry i na białym tle. Teraz jakieś tabele kolorowe. (...) Nie cierpię też nowej szaty zawartości CD. Stare było jasne i klarowne, a teraz? (...)

Gex, Enter the Tomek Regulski (11,5 roku)

Ech, i dogodź tu wszystkim, człowieku... Ciekawi nas najbardziej czemu nie podoba Ci się nowa szata zawartości CD. Zmiany są tam bardzo kosmetyczne - w sumie podmieniono tło i uporządkowano (nieco) formę opisów - i wszystko...

Sposób na rodziców?

(...) Nie mam PC-ta! Rodzice mówią, że dostanę go gdy na półrocze nie będę miał żadnej trójki. (...) Poradźcie co mam zrobić by rodzice kupili mi PC-ta innym sposobem.

007 z Opola

Błyskawiczna burza mózgów naszego duetu dała dwa rozwiązania. Pierwsze jest prost(sz)e: traf 6-tkę w Totka. Drugie: padnij na kolana i zalewaj się łzami, a jak nie pomoże - tarzaj się po podłodze i drzyj na sobie ubranie oraz czołgaj się do stóp Wyższej Instancji (nam to pomogło wywalczyć 3 strony na tę rubrykę...). A najlepiej, zamiast czytać te głupoty, bierz się do nauki ;) i postaraj się mieć oceny PONIŻEJ trójki - umowa to umowa, prawda? - „żadnej trójki!" :)))

Czemu?

Czemu drukujecie mało istotne pytania: „jaki browar pijecie w wolnych chwilach". (...)

Po pierwsze jesteśmy idiotami i nie odpowiadamy za swe poczynania (mów za siebie! - dop. Jedi). Po drugie dla nas to wcale nie jest takie znów mało istotne pytanie, Tj. dla Smugglera, bo jak wiadomo Jedi piwa nie lubi.

?! z Olsztyna

YeloneK the Killer

(...) Walnę prosto z mostu: dość lamerskich idiotów (...) o ujemnym ilorazie inteligencji, którzy zasypują redakcję CDA listami niegodnymi posiadacza normalnie funkcjonującego mózgu (...) Jezu, płakać mi się chce i aż swędzą paznokcie, gdy czytam list jakiegoś ćwierćdebila, który właśnie kupił sobie PII + Voodoo2 + 64 Mb SDRAM + drukarka laserowa (fajnie, jakieś lasery, pewnie coś jak w Star Wars) + blebleble (inne bajery) i co prawda nie wie co oznaczają te wszystkie skróty, ale to najdroższa „konfiturację" (...) więc pewnie najlepsza. (...) Taki Xxxxx (tu wstaw imię małolata, który kiedyś przychodził codziennie „pograć w Mortala", a teraz patrzy na Ciebie z góry, bo ma 400Mhz więcej, cokolwiek miałoby to znaczyć), podchodzi do kiosku (...) Spostrzega okładkę pisma. A na niej np. „5 wersji pełnych gier" i od razu wyciąga forsę (...) W domu okazuje się, że 3 gry są sprzed 5 lat, jedna nie działa, a piąta jest pod DOS, a on nie wie jak to uruchomić. Więc chwyta długopis półautomatyczny (jeszcze nie wie jak wydrukować list na drukarce) i w desperacji, żalu i gniewie wypisuje różne mądre (w/g niego) słowa i wysyła je do redakcji tego @#$ CDA, co go tak oszukał. Przykłady każdy może znaleźć w kolejnych Action Redaction (...) Np.
1) Dlaczego nie wydrukowaliście mojego listu, który wysłałem tydzień temu (ani tych 386 poprzednich?!).
2) Dlaczego na waszych (z małej litery, co za brak poszanowania - autor) mieści się tak mało gier i dlaczego są one w większości popsute (tj. wyskakuje napis „end of demo version" i gra się zawiesza).
3) Po co w gazecie o grach rubryka taka jak:....
4) Dajcie więcej:....
5) Obniżcie cenę albo pozostańcie przy starej
6) Prośby, groźby, ostrzeżenia, wymuszenia, szantaże
7) Jeszcze inne bzdury

Teraz inny temat, związany z Czytelnikami o Nieco Wyższych Ambicjach (tworzących programy, muzyczki, itp. - red). Ludzie! Litości! Nie przysyłajcie tego od razu do CDA!!! (...) Gdy patrzę na Wasze dzieła to mi gałki oczne zaczynają wirować (...) a moje bębenki uszne usiłują się schować w okolicy, hm, narządu rozrodczego. (...) Proponuję przetestować je najpierw na kumplach. Jeżeli nie będą u nich występować objawy takie jak: drgawki, martwica mózgu, epilepsja, spadek ciśnienia, wzrost temperatury (...), defekt śledziony, rwa kulszowa, to spokojnie możecie je WTEDY wysłać - W OGRANICZONYCH ILOŚCIACH. (...) Opinia wyrażona w tym tekście ma na celu poruszenie drętwej opinii publicznej. (...)

Zdemoralizowany, Zdegradowany, Zdenerwowany, Zmobilizowany...

YeloneK z Warszawy

Ufff... To tylko soczyste (a i tak nieco ocenzurowane z najlepszych, ale dość niecenzuralnych, fragmentów) wyjątki z bardzo obszernego listu, który wywołał radosne rumieńce na naszych twarzyczkach. Ech, lubimy takich złośliwców... Nie powiemy abyśmy w 100% identyfikowali się z jego treścią, ale sporo, oj sporo w nim prawdy, nawet jeśli są to bolesne dla wielu słowa. (A niektórzy mówią, że to MY mamy chamskie teksty. :)))))) Listek zachowujemy na pamiątkę!

Dwa pytania

1. Czy będziecie dalej nagrywać pełne wersje na całym CD

Jak najbardziej. Chyba to dobrze, nie?

2. Czy te gry na całym CD są oryginalne?

Michał Pala

Naturalnie, że tak - jak może być inaczej?! Są tak oryginalne, że bardziej nie można. ;)

Wątpliwości?

(...) To świetnie, że dajecie gry w pełnych wersjach. Dzięki moim 126 zmysłom ;) wydedukowałem, że macie pełnych wersji do zamieszczenia na najbliższe dwa lata. Is that true?

Mniej więcej. Na dwa lata nie ma sensu z góry kupować, bo przecież w międzyczasie pojawi się wiele świeższych i grzechu wartych gierek, a obecne hity przestaną nimi być i mocno spadną w cenie. Ale na pewno nie braknie nam pełnych wersji na kolejne cedeki, bez obaw, dokupujemy na bieżąco. ;)

(...) Dobra, jak to jest? Scenowcy piszą teksty, a Wy im bulicie kasę? Czy ja też mógłbym coś napisać? Ile bym dostał? (...)

Siegfried z Lublina

Każdy napisany przez Was tekst (a wydrukowany przez nas - pomijając naturalnie Action Redaction czy ew. Na Luzie) honorowany jest wedle całkiem przyzwoitej stawki. Więc jakby ktoś chciał sobie dorobić... zapraszamy. Ile byś dostał? - dwa razy po karku. ;) Trudno powiedzieć, zależy to od objętości i samej klasy tekstu. W każdym razie z 30-50-100 zł by Ci wpadło, a może i więcej? Przypominamy jednak, że to NIE może być recenzja ani zapowiedź gry lub programu. Ale solucje, poradniki, jakieś teksty na tematy ogólne, a związane z komputerami etc. - jak najbardziej.

Oszustwo...

Pamiętacie jeszcze nasz konkurs na recenzję? Otóż okazuje się, że i tam udało się wkręcić pewnemu kanciarzowi. Otóż recenzja gry Cyclemania, „autorstwa" Pawła Danielewskiego z Gorzowa okazała się praktycznie 100% plagiatem. Oryginał - autorstwa Alexa i Gawrona - pojawił się w marcu 1995, na łamach śp. Top Secreta. Nie wiemy na co liczył „autor" - nawet jeśli my daliśmy się nabrać (choć sami odsialiśmy sporo takich „oryginalnych inaczej" tekstów), to zawsze jest jeszcze wielu czytelników CDA obdarzonych lepszą pamięcią... I jak widać, oszustwo zostało szybko zdemaskowane. Jest nam przykro, że ktoś taki nadużył naszego zaufania i wyludził nagrodę. Czy jednak warto było to robić? - teraz w oczach kilkudziesięciu tysięcy ludzi wyszedłeś, Pawle, na... ech, szkoda mówić. Wstydź się. A czytelnikowi, który to zauważył - należą się podziękowania.

Kilka pytań

1. Dzięki za Flying Corps, wylatałem ponad 50 godzin. Czad & odlot. ;)
2. Dawajcie na CD muzykę (mp2 i mp3).
3. Dajcie jakąś polską przygodówkę.

Propozycje 2 i 3 zostaną (najprawdopodobniej...) zrealizowane w okolicach wiosny.

4. Czy mając 15,168343565 lat można pracować w CDA?

Nas nie obchodzi wiek, a tylko to, co dany osobnik ma mądrego do powiedzenia. Mamy współpracowników i w tym wieku...

5. Zmniejszcie czcionkę w Action Redaction

Próbowaliśmy, ale robi się wtedy mało czytelne. Za to zwiększyliśmy objętość.

6. Zapowiedzi przyszłego numeru zamieszczajcie na 0,5 strony, zaoszczędzicie 1/2 str.

Zysk niewielki, a i tak będzie tam jakaś inna reklama...

7. Wkurza mnie gra VORTER GOLEM, tytuł rodem z wariatkowa.

Czemu z góry się negatywnie nastawiasz? Ponadto VORTER rzeczywiście jest z wariatkowa, w Leryxie jest natomiast V.O.T.E.R. ;))

8. Czy korzystacie z IRC-ów?

A poczytaj wstęp do tej rubryki, co?

9. Kończę, bo palce bolą i ręce pieką.

Tusio z Lubelskiego

Inne pytania

1. Czemu do gazety nie dodajecie dyskietek A-4 (???-red.) ***z programami?***

Bo po to mamy 2 CD.

2. Czemu niektóre dema zajmują na HDD ponad 120 Mb?

A czemu po środzie jest zawsze czwartek? Nie mamy na to wpływu...

3. Czy ceny w katalogu EXE są prawdziwe? (...)

Mr Batman

A czemu miałyby być fałszywe?! I jeszcze jedno - nie boimy się wysadzenia naszej budy w powietrze - jak chcesz nas szantażować, to wymyśl coś mocniejszego. ;)

Gry gratis?

Uprzejmie proszę (...) o przysłanie mi dwóch gier na CD (Alone... 1 i 2). Chciałbym wiedzieć czy owe gry mógłbym uzyskać od Was gratis, ponieważ są to perły z lamusa i zawierają mało miejsca. (...)

Janusz W., Stalowa Wola

No nie, aż tak wspaniałomyślni to nie jesteśmy. Robimy dla Was ile możemy, ale... po pierwsze nikomu nie wysyłamy żadnych gier, nieważne czy starych, czy nowych (chyba, że w formie nagród), a po drugie nie możemy - nawet gdybyśmy mogli - spełniać takich próśb. Bez urazy, ale adres św. Mikołaja to (bodaj) Laponia, a nie Tęczowa 25, Wrocław... tym bardziej, że święta już minęły.

Loozak

(...) Chcę Wam wyjaśnić, że 1 stycznia 2005 roku wypada w czwartek i jest wtedy pełnia księżyca, więc zgodnie z obietnicami z 11/98 powinniście wtedy zamieścić demo Wet (...)

Nie ma sprawy, demo znajdziesz w nr styczniowym 2005 roku.

Drugą sprawą jest listotele. Cover CD to koreański kompakt dołączony do maszyny do szycia dla dyplomatów lub pisma o grach pochodzących z Grenlandii. Jako nagrodę wybieram program zwiększający pojemność HDD do nieskończoności. Mam skończone 97 ms i zgodę obu rodziców.

OK, odpowiedź jest poprawna. Nagrodę wyślemy faksem. (Nie zapomnij Smuggler nakleić znaczka - dop. Jedi.)

I jeszcze pytania:
1. Czy zamieścicie na Cover CD przed rokiem 2000 grę West Front?

Nie potwierdzamy, nie zaprzeczamy. ;)

Ile będzie jeszcze gier z kolekcji CDA?

Radek „Rudi" Ruciński, Bydgoszcz

Wiemy tyle, że dużo... albo jeszcze więcej + 2 na dodatek.

GT Racing'97

Mam wrażenie, że nie gracie w swoje szumne Pełne Wersje Gier. Piszecie bowiem „(...) Pierwszym jest trening - tu trzeba przejechać dwa tory (...)" BEEP! Tory są wszystkie, ale po zaliczeniu ich w championship!

No zaraz - to oznacza, że mówiliśmy prawdę: w trybie treningu, zaraz po rozpoczęciu gry, mamy dostęp do 2 torów.

„(...) Do dyspozycji mamy 8 torów (...)". BEEP! Powinno wam zależeć na tym, by pisać jak najwięcej o zaletach waszych pełnych wersji. Tras jest więcej! Są bonustracki np. w kosmosie i na stole bilardowym, czy na kartach... dostępne na poziomie MASTER, po przejechaniu paru etapów... Inna sprawa, że na poziomie MASTER są dwa Circuity... spróbujcie przejść, a się przekonacie (...)

—==={ Painbringer }===— **(email)**

Faktycznie, masz rację! Ale - tym lepiej!!! ;))

Action za 7.99 zł?!

(...) Wyobraźcie sobie następującą sytuację. Idę sobie spokojnie przez ulicę (w Gdańsku), patrzę, EMPiK i myślę sobie, że wejdę, może jest nowe CD-ACTION. Wchodzę, patrzę, jest! Nowe CDA, ale zaraz, coś tu nie gra! CD-ACTION jest BEZ KOMPAKTÓW (!) i kosztuje (jak tam było napisane) „tylko" 7zł.99gr!!! Czy Wy coś o tym wiecie??? Jeśli tak to proszę, wyjaśnijcie mi to.

Nic nam na ten temat nie wiadomo. Być może gdański EMPIK sprzedaje te Actiony, z których ktoś np. podprowadził CD, za niższą cenę? Nie mamy na to wpływu, ale formalnie rzecz biorąc oni popełniają wykroczenie, ponieważ CD są integralną częścią CDA i nie wolno sprzedawać ani samych CD, ani też CDA bez CD. Przyjrzymy się temu, thx za informację! Swoją drogą nieźle nas wycenili bez CD ;)

Dobra! Teraz czas na propozycję. Moglibyście zrobić coś w stylu ACTION PLUS, tyle, że byłby to... ACTION REDACTION PLUS. Byłoby to, jak się zapewne domyślacie pismo z samymi listami. Kosztowałoby 1zł, może 2zł, stron byłoby 10, może 15 (sami zaproponujcie cenę i ilość stron, ale lepiej żeby cena nie przekraczała 2 zł). Ewentualnie możecie dorzucić do CD-ACTION dyskietkę, na której będą same listy (oczywiście może to się wiązać z większymi kosztami CDA, ale drobne parę groszy, chyba da się przeżyć). Naturalnie najlepiej by było, gdybyście poruszyli obydwie te propozycje w ankiecie. Na koniec pozdrowienia dla całej redakcji ode mnie i od mojej siostry, której jak zwykle nie mogę oderwać od CD-ACTION!!!!!!!!!!!!!!!

Paweł & (E)Mili z Łodzi

Pomysł jest ciekawy, ale nie wiemy jak przyjmą go czytelnicy? Przy czym, wbrew pozorom, dyskietka wcale nie jest taka znów tania, dużo łatwiej byłoby wrzucić to na CD, miejsce się znajdzie. I thx za kursorki (albo już były na CD, albo niedługo będą).

Nestor 2

Cześć! Mam 40 lat. I dalej mógłbym napisać dokładnie to samo, co Nestor 1 - pan Lech Laskowski. Wszystko ale to wszystko co napisał pan Lech pokrywa się z moimi obserwacjami, łącznie z sytuacjami stresowymi. Ja używam w tym celu DOOM 2, gdyż tam można strzelać w plecy, co u mnie dodatkowo podnosi satysfakcję (może chodzi tu o pogwałcenie wszelkich praw szlachetnego pojedynku?). Jeżeli chodzi o młodzież to myślę, że wprowadzenie nauki informatyki oraz pracowni komputerowej już w szkole podstawowej da większej ilości młodzieży alternatywę: komputer i inny świat (choćby przez Internet) czy ulica, papierosy i „starsi" koledzy z winkiem itd. Sam ostatnio kupiłem modem i choć komputer jest już leciwa 486-ka, to odkryłem go na nowo i daje mi to dużo przyjemności.(...) Przez sytuację w kraju jestem obecnie ciężko pracującym „fizolem" i tak naprawdę gry komputerowe bardzo podnoszą moje bardzo ostatnio skopane ego. Jeżeli zaś chodzi o czytelników w starszym wieku (około 40-ki), to mam 3-ch kolegów kupujących i czytających Wasze pismo oraz wielu dwudziestolatków, z którymi poznałem się i utrzymuję kontakty dzięki posiadaniu komputera. Wielu czytelników w starszym wieku boi się śmieszności w konfrontacji z nastolatkami, którzy co tu dużo gadać są dużo bystrzejsi i bardziej otrzaskani z tym nowym medium, jakim jest komputer. Pewnie z tego powodu macie tak mało wiadomości od nich. (...) Pozdrawiam i życzę nowych „starych" czytelników.

Jacek Chroniak

A my pozdrawiamy także tych starszych czytelników. Skądinąd jest ich (przynajmniej sądząc z ankiety) całkiem sporo! Zresztą dla komputera nie ma barier wiekowych, podobnie jak i dla tych, którzy chcą czytać nasze pismo... Dobrym przykładem są tu choćby nasi współpracownicy; najstarszego od najmłodszego dzieli ponad 25 lat różnicy... i świetnie się rozumieją (choćby z tej przyczyny, że to ojciec i syn ;)).

Opinia Mossadu?

(...) Teraz parę uwag a propos Waszego pisma. Ostatnio przeczytałem w Action Redaction o czytelniczce, która kupuje Wasze pismo, mimo iż nie posiada komputera. Myślę, że jest to najlepsza opinia jaką można wydać pismu komputerowemu z dwoma kompaktami! Podpisuję się pod taką opinią czterema łapami. Jesteście najlepsi pod względem szaty graficznej, zawartości i formy kompaktów (pudełko) oraz treści. Niestety rutyna oraz coraz mniejszy udział „starych" autorów powodują, że humor już nie ten sam. Nie powiem, aby nie podobały mi się opisy gier, ale trochę mi brakuje wcześniejszego prześmiewczego i wysoce rozrywkowego charakteru niektórych recenzji. (...)

Czasy się zmieniają, a my wraz z nimi. Ale ewentualny ubytek tzw. „jaj" w recenzjach staramy się rekompensować tak tą rubryką, jak i działem „Na luzie"...

Nic nie likwidujcie! Ja czytam i Action Redaction, i Królestwo Chaosu, i Wywiady i... czyli właściwie wszystko. Co do przeniesienia użytków na koniec, to stanowczo mówię NIE!!! Ponieważ kartkuję pismo „od tyłu" (bez skojarzeń), to zwykłem zaczynać od najciekawszych dla mnie rzeczy, a kończyć na marginesowych, dla mnie, programach dla dzieci i dorosłych. (...) Ponieważ czytam pismo od deski do deski siedząc zazwyczaj też na desce, więc do spisu treści raczej nie zaglądam. (...)

Chcesz powiedzieć, że czytasz nas siedząc na deskorolce, desce surfingowej, czy ski-bobie? ;))

Chciałbym Wam podziękować za wkład w rozwój tolerancji wśród graczy, krytycznego spojrzenia na siebie i otoczenie oraz skromność i kulturę, którą szerzycie. Dzięki Wam część maniaków trochę pomyśli zanim napadnie na drugiego z shotgunem i baseballem, czy innym weaponem w dłoni. Czas na ulubione (na pewno) przez Was rady i postulaty:

**** Dobrze, że zapowiadacie co będzie za miesiąc (abym mógł ew. nie kupować następnego numeru. :-))***
**** Ekstra jest dział „W produkcji" i „Zupełnie nowe"!!! Super!!! Nie zauważyłem tego rodzaju atrakcji w innych pismach (bo oczywiście ich już nie potrzebuję czytać. :-))***

Nie przesadzajmy, nie jesteśmy tu aż tak oryginalni, konkurencja też to ma... choć trzeba przyznać, że w paru pismach ten drugi dział pojawił się dopiero jakiś czas później niż u nas. Ale nie rościmy sobie z tej przyczyny żadnych praw autorskich itp. ;)

**** Oby więcej było Waszych unikalnych wywiadów, bonusowych dodatków do gier, nowych pełnych gier, stron, obrazków, panienek ... ups, chyba się zagalopowałem.***

Chyba nie, a jeśli nawet, to niewiele. ;)

**** Czyżby Smuggler i Mr Jedi zasnęli przy odpisywaniu na listy i nie chwytali już za pióro czy inną klawiaturę w szlachetniejszym celu. Recenzujecie coś jeszcze biedacy, czy listy was tak przywaliły, że nie macie już na nic czasu?***

Jedi się ogólnie kawaii na potęgę, że aż oczy mu skośnieją i cera żółknie; a Smuggler faktycznie recenzuje jedną grę na dwa-trzy miesiące - no ale nie za to mu płacą. Tipsy, PD, newsy, opisy cover CD, IRC, ściąganie i testowanie demek, scena itp. itd. To wystarczy, by mieć 10-godzinny dzień pracy... A jak czasu i chęci starcza - to się wtedy bierze za jakąś grę do recenzji.

Dzięki za myśli miesiąca. Zawsze jest to coś do przemyślenia lub pośmiania się.

MOSAd

Siemanko hłopoki!!!

Postanowiłym Skreślić do Was parę(dziesiąt) słuw. (Niechcem, ale) muszem wom powiedzić, że żeśta Kochane Dzieci. Dajeta tyle wspaniałych gieruw, że mi siem w etbie kryncił!!! No dobra, przechodzem do innych sprawuf. W numer listopadowy ukazać siem zdjęcia dwuch facetuf. Czy to naprawdę byli Z.Bański i J.Poprawa?????

W 50% ;). Jeden z panów jest oryginalnym gangsterem. Zgadnij który?

Gdybym nie wyczytał nazwisk tych olśniewajoncych panów to postawił bym pytanie: po ile krów ma każdy z nich w swojej oborze? No, ale chyba panowie Ssakowie Naczelni się nie obrażą na bezbronnego koleśa, co ma pałę z Polaka na koniec roku i ciągle gra w ORYGINALNĄ wersję KARMAGEDONA, nie??? Bo jak siem bedom na mnie obrazowywali to ich rozjadę a później zabiję na śmierdź. A tak na poważnie, to jesteście według mnie The Best Of The Best In This Stupid World, Where Smuggler and Mr. Jedi is Gods. P.S. Gdybyście doszukali się jakichś Ortographics Error to powiedzcie, bo mój edytor tekstów niestety nie posiada sprawdzania pisowni.

Nawiedzony Carmamaniac z Lutomierska

Powiedzmy, że ilość ortografów nie przekracza tego, co czasem trafia się w listach... i thx za obrazki, były w Bonusie 01/99.

Parę pytań

(...) Czytam sobie listy w Action Redaction i patrzę na pytanie „jak długo trzeba czekać na wydrukowanie swego listu?". Uśmiechnąłem się i pomyślałem „gdzieś 2 lata", jednak po przeczytaniu odpowiedzi „jakieś 2 miesiące" zbladłem. Teraz wyjaśniam o co chodzi. Wysłałem list jakieś 7 miesięcy temu (...) i się nie

doczekałem publikacji. Teraz pewnie odpowiecie, że w moim liście powtarzały się pytania jak u innych ale to nieprawda. Pytania były inne. (...)

Nie wystarczy postawić pytanie różne od tych, które zadali inni czytelnicy. Muszą to być kwestie, na które odpowiedź może zainteresować także pozostałych (nie tylko pytającego) czytelników, albo choć muszą być totalnie i pozytywnie zakręcone (lub też musi być dołączona łapówka - dop. Jedi) *itp. Zresztą jak widać, teraz się doczekałeś, i to szybciej jak po 7 miesiącach...*

Mówicie, że jesteście super gazetą w Polsce (żebyście widzieli jak się z tego śmiałem!). Taki np. PC World Komputer kosztuje 11 zł, ma około 300 stron, nakład 135.000 i 2 CD. Cha cha!

To gazeta o nieco innym profilu niż nasza, więc trudno o porównania (porównaj sensownie osiągi np. trucka i bolida Formuły 1...). Popatrz z kolei na np. Chipa (czyli gazetę konkurencyjną do PC Worlda) - ma podobny do niego nakład, cenę i objętość... My nie twierdziliśmy nigdy, że jesteśmy absolutnie NAJ (-tańsi, -więksi, -lepsi etc. w Polsce). Mówimy tylko, że jesteśmy - w porównaniu do gazet o zbliżonym profilu - całkiem nieźli, mamy stosunkowo dużą objętość, dobry papier, spory nakład i wcale niewygórowaną cenę. Ale dążymy do tego, by nasza objętość i nakład osiągnęła wspomniane parametry. Cha cha?

Jesteście wielkimi oszustami. W 10/98 piszecie, że za miesiąc będzie super przygodówka „Alone in the Dark 3". W listopadzie piszecie, że gra należy do gier z III wieku. (Ale fajna gra!). Po co marnować miejsce na całym CD, jeśli gra jest do... wyrzucenia? Wolę 10 dem niż starą grę. (...)

Gdzie tu widzisz jakiekolwiek oszustwo? (Duże słowo... i trochę dla nas bolesne). Obiecaliśmy AitD3 - i daliśmy. Czy pisaliśmy kiedykolwiek, że jest to najnowsza gra, sprzed pół roku (spoko, będą i takie...)? Alone jest po prostu klasyką (tak jak Doom dla FPP) i naprawdę wielu fanów gier adventure po prostu kwiczało ze szczęścia, że mogą sobie w nią pograć, gdyż tylko o niej słyszeli, a zdobyć nie było jak... A że Tobie się nie podoba... Każda gra ma swoich fanów i anty-fanów. Za jakiś czas pewnie pojawi się giera, która Tobie wyda się świetna, a ktoś inny będzie się pienił, że marnujemy CD na jakieś chały. A ponadto my wolimy DOBRĄ grę (a Alone bez wątpienia taką jest) w całej wersji niż 10 czy 20 dem.

Oceniam Was na 8/10 - ta niższa ocena za małe oszustwo z „najlepszą gazetą w Polsce".

Michał Antczak, Gdańsk

Scena i reklamy

*(...) Do Lookasa. Facet! Bój się Najwyższego. Ja też nie jestem scenowcem ale w przeciwieństwie do Ciebie jestem za zmniejszeniem ilości stron o scenie w tym zajeb*** piśmie. Popytaj się znajomych, policz listy w Action Redaction, które są „za i przeciw" i odpowiedz sobie: kogo jest więcej - zwykłych użytkowników komputera czy scenowców?*

Zobaczymy jakie będą wyniki ankiety i wtedy się to przemyśli... Ale zaznaczamy od razu, że argument, iż zwykłych Userów jest więcej niż scenowców do nas nie przemawia. Mówiących po polsku jest mniej niż po angielsku - czy mamy więc wydawać CDA po angielsku? Kącik scenowcy z założenia jest przeznaczony dla maniaków sceny, których jest na pewno mniej niż graczy - ale co z tego? CDA jest pismem dla każdego fana komputerów...

Absolutnie zgadzam się z Paberu (CDA 11/98). Gdyby w numerze nie było Waszych reklam, mielibyście dodatkowo 4 strony.

Ps. Czy wiecie jak nazywa się facet, który „computer" wymawia jako „kompjuter"? Otóż: Cutas. (red :-))

Piotrek „Graboś" Grabowski, Koło

Prawem wydawców jest zamieszczanie tego, co mają chęć zamieścić - a dlaczego nie mają reklamować swoich innych pism na łamach CDA? A gdyby nawet, to te strony zostałyby zajęte przez inne reklamy. Zresztą ostatnio trochę poszliśmy Ci na rękę (w okutych butach).

Kompakt dwustronny?!

(...) Przecież możecie zrobić trzecie CD, ale nie chodzi mi o to, co myślicie. Po prostu zamiast marnować i zadrukowywać jedną stronę kompaktu z demkami, możecie ją po prostu nagrać. Na pewno nie jest to bardzo kosztowne. (...)

Gal Anonim

Ziuuu! Mało nam ta propozycja głów nie urwała. Nagranie CD po obu stronach... To po prostu fizycznie niemożliwe. Nie słyszeliśmy NIGDY o dwustronnych CD! (A gdyby były - to by dopiero kosztowały!) Równie dobrze mógłbyś poprosić, by na każdym CDku posadzić np. fiołki, bo ładnie pachną i niedrogo kosztują... albo żeby stan gry zapisywał się na obudowie monitora, celem zaoszczędzenia miejsca na HDD ;). A co do Twego MIDa: stary, nie przeginaj, nie wystarczy przejechać palcem po klawiaturze w edytorze i wysłać tego do CDA! Popracuj nad sobą (tj. swoimi muzyczkami) i jak będą dobre - nie ma sprawy.

WITAM!!!

Albo już żegnam, co byście się nie przyzwyczaili. Dawno do was nie pisałem, ale muszę wam pomarudzić, bo mnie ciekawość zeżre. Chciałbym zauważyć, że zmieniacie się na lepsze. Naprawdę!!! Co by tam inni nie mówili, to i tak jesteście the best. Wasza zawartość jest całkiem w deskę, macie dwa @#$$ kompakty, z których jeden to pełna wersja (...) Ale tak naprawdę to mam do was kilka pytań.

2) Czy moglibyście zmienić Waszą czołówkę, to jest INTERFACE na kompaktach?

Moglibyśmy - ale czy to ma sens? Co miesiąc inna forma graficzna... duży młyn się może zrobić w głowach graczy. Stała forma graficzna pełni zaś poniekąd rolę wizytówki. Naturalnie będzie ona ulegać zmianie - ale nie co miesiąc. A jeśli myślisz o menu - też się zmieni, spoko.

3) Jak zrobić sobie sieć z kumplem przez ścianę. Proszę serio?

Pisaliśmy o tym jakieś ponad pół roku temu (lato '98) w CDA - był poradnik typu „krok po kroku"... Poszukaj!

7) Jak wsłapić na scenę z animkami w 3D STUDIO.

Np. wyślij je nam. ;) Ale lepiej „rejować" statyczne obrazki. Koderzy nie lubią animek.

A teraz kilka porad.

Nie myśleliście o wydaniu specjalnego wydania np: „The best game of year". I dać tam dema najlepszych gier. (...)

Czy jest sens powtarzać jeszcze raz te same dema? Ale możemy np. zrobić taki plebiscyt, a potem podać na jakich CDkach znajdziecie demka tych gier. Pasuje?

Nie krytykujcie graczy z starszymi procesorami. Ja mam P 133, 3Dfx, 32 MB RAM, 4Mb karta grafiki, korba do odpalania i nikt ze sprzętem mi nie podskoczy.

Nie krytykujemy! (NIGDY nie krytykujemy czyjejkolwiek konfiguracji). Współczujemy tylko, że z takim sprzętem nie można pograć (odpowiednio szybko) w wiele gier, które powinny na nim chodzić jak burza, gdyby programistom chciało się je porządnie zoptymalizować...

Wyrzućcie artykuły typu „RELACJA Z ETCS" - jak ktoś chce zobaczyć duże piersi (Lara) - to sobie CATS'a kupi.

Marcin Kołodziejczak, Konstantynów Łódzki

Heh! Jak ktoś w takim tekście widzi tylko duże piersi Lary i nic go więcej nie ciekawi i nie interesuje - to może rzeczywiście powinien kupować Catsa zamiast CDA? :-)))

Dwa pytania

1. Skąd bierzecie te odpowiedzi?

Z podręcznika „Jak możliwie głupio odpowiadać na listy czytelników. Poradnik dla (t)opornych redaktorów" - no bo skąd? Samemu się takich bzdur nie wymyśli! [Ja pożyczam różową grzechotkę od Alfreda i walę w głowę tak długo, aż mi coś do niej wpadnie albo wyleci - dop. Jedi:)))))]

2. Jak dostaliście się do redakcji?

Chomik z Gubina

Mr Jedi przez okno, a Smugglera wnieśli gdy spał, więc nie wie. ;) A tak naprawdę, to Smuggler się sam wcisnął na chamę, a potem dał cynk Jediemu, że szukają jeszcze jednego popapranca do kompletu. A jak masz siostrę, to daj znać - chomik Alfred jest zainteresowany...

Kącik Fana

Kocham Was z całej mocy
Przez Was już nie śpię w nocy
Lubię Was, CDA: Jaspin, Yasia, Jedi'ego (!)
Tak będzie do końca życia mego

Tzaq

Parę słów dla tych, którym nie podoba się cena CDA. Chcecie żeby CDA kosztował około 10 zł? Nie ma problemu, wykupcie roczną prenumeratę.(...) Jeśli komuś nie podoba się CDA, niech go nie kupuje. Przecież są całe selki pism o grach, w których dają 2 CD, plastikowe pudełko, pełne wersje gier o wartości powyżej 100 zł, doskonały papier i wszystko czym żyją gracze. (...)

Maverick z Dęblina

(...) Na koniec buźka dla Lorda Y, Mr.J, Draco, Elda, a dla Smugglera z języczkiem.

Aleksandro Lopez z Katowic

Jakby Ci tu powiedzieć - YUCK!!! FUJJJ!!! Gdybyś był kobietą, to inna sprawa...

Zamknąć świrów!

LUDZIE. Nie kupować tej gazety. Redakcja cierpi na Idiotus Totalus. Za długo przebywają przy komputerach. Promieniowanie im szkodzi. Ci ludzie nagrywają demówki super gierek, czasami nawet pełne wersje, które w sklepie kosztują od cholery i ciut ciut więcej, dają 2 CD i 124 strony gazety (...) drukują to w 90.000 (...) I oni uważają się za inteligentnych (...) Ale co zrobić, co głupie to nieuleczalne. Składam oficjalny wniosek o zamknięcie redakcji w domu bez klamek (...) z dala od normalnych ludzi.

Ps. Nic nie rulez, bo mamy demokrację.
Pps. Ten list ma być zamieszczony (...) jako apel do normalnych ludzi.

Zyeb from Reshel

Jesteśmy za! A nawet przeciw!

CDA - łączy

(...) Gdy tak czytałem CDA 09/98 w Action Redaction natknąłem się na tekst, że „80% girls jest odporna na komputer" (...) Poznałem jedną z tych pozostałych 20% (...) Otóż właśnie wykupiłem ostatni CDA w kiosku, gdy podbiegła do niego niezła laska, pytając o CDA. (...) Zatrzymała mnie, próbując go odkupić (...) Powiedziałem: „wpadnij do mnie, to może ci go pożyczę". (...) I teraz ona wpada do mnie codziennie, a ja do niej dwa razy dziennie, a wszystko dzięki Wam. Dzięki!

Lorak

No, no... Jakbyście wytrzymali z sobą do ślubu, to liczymy na zaproszenie. W prezencie damy interaktywny kurs zmiany pieluch lub Encyklopedię Seksu, a potem ten kurs. ;)

Dlaczego?

(...) Dlaczego jak ktoś prosi Was o pomoc w przejściu jakiejś gry, piszecie aby zajrzał do któregoś z poprzednich numerów CDA? A jeśli ta osoba nie ma tego numeru, to co? (...) Jak nie możecie mu napisać, to chociaż mu odpiszcie (...)

Po prostu z braku miejsca - i czy jest sens dublować te same informacje? W tym wypadku nasza pomoc ogranicza się do zasugerowania, gdzie ma szukać porady. A odpisywać na wszystkie tego typu listy jest niemożliwością. A jeśli ktoś nie ma tego numeru CDA - cóż, jego strata...

(...) W przypadku Mortyr Schloss (...) napisaliście, że konkurencyjna gazeta już napisała jej recenzję (...) Stanę w jej obronie (...)

Kuciszek

Recenzowanie gier, które jeszcze nie istnieją to dość ciekawa metoda działania, acz chyba niezbyt uczciwa, tak w stosunku do producentów, jak i czytelników - oraz konkurencji. Czyż nie? A ponadto musimy powiedzieć, że Tomb Raider VI nas mocno rozczarował, zaś Unreal 3 jest genialny i dajemy mu 17,3/9,5.

List do spławienia

(...) Ogólnie jesteście cool ale wkurza mnie jak spławiacie niektórych porządnych ludzi! (...)

Gienio

Dajcie następny list! ;)). Musisz nas zrozumieć: jesteśmy świrami i w głębi duszy zazdrościmy porządnym ludziom ich normalności. Spławiając ich na łamach CDA, poprawiamy sobie w ten sposób humor.

Alfabetycznie proszę!

(...) Czy gry w dziale recenzje nie mogłyby być poukładane z sensem, np. alfabetycznie czy tematycznie (gatunkowo). W ten sposób każdy mógłby łatwo znaleźć interesujący go tytuł (...)

Amico Intimo, Warszawa

Układ alfabetyczny jest do przyjęcia, nie wykluczamy, że kiedyś na niego przejdziemy. Za to podział tematyczny jakoś nam nie odpowiada. A żeby łatwo odnaleźć grę w CDA, w spisie treści zamieszczany jest alfabetyczny indeks gier.

Mac Abra przeprasza

Kilkoro czytelników wytknęło mi, że w recenzjach gier „101Airbone in Normandy" i „Echelon" jako wadę podałem, iż gra nie wykorzystuje akceleratorów grafiki. Słusznie zauważyli, że gra zrealizowana w 2D miałaby spore problemy z wykorzystaniem akceleratora 3D! Macie rację - musiałem mieć zaćmienie umysłu (większe niż zwykle). Wszelako te „wady" nie wpłynęły w większym stopniu na końcowe oceny tychże gier, ponieważ akurat dla mnie w strategiach ważne jest coś więcej niż tylko ładna akcelerowana grafika.

Mac Abra.

Kochane Mutanty

Jestem dziewczyną (...) mam 13 lat (...) Wasze pismo kupuję od paru miesięcy i nie wszystko mi się w nim podoba (...)

2. Czy musicie tak chaotycznie odpowiadać na listy?

Czy musimy... a w Kielcach to fajna pogoda teraz! Tego nie wiemy, ale naszym zdaniem hamburgery nie są dobre, a chaos mamy wpisany w geny koło ulicy Tęczowej, więc jakoś samo się to robi minus sinus z kąta 45 stopni. Jeśli sprecyzujesz co uważasz za „chaotyczne odpowiadanie", to postaramy się udzielić konkretniejszej odpowiedzi oraz kilo mąki ziemniaczanej.

5. Jeśli odpowiadacie komuś na list, to nie wtrącajcie co chwilę np. „kolejny głupol", „nie molestuj kaczuszki". To strasznie odrażające! (...)

My też jesteśmy odrażający (mów za siebie! - dop. Jedi. Mówię tylko o sobie, bo pod tym względem Ty i tak jesteś o parę rzędów lepszy ode mnie ;))) - Smuggler). Dwie najpaskudniejsze gęby na choince w 12/98 to właśnie nasz duet! (Widziałaś film „Odrażający, brudni, źli" - to o nas!) Ale dobra, postaramy się lekko ograniczać, skoro to kogoś razi. Słyszysz Jedi? (Nie! Nic nie słyszę! Właśnie biorę prysznic z moją różową kaczuszką i plusk wody zagłusza mi wszystko co tylko się da... tralalalalala!!!!!)

6. Zmniejszcie recenzje! Gazeta ma ponad 100 stron, a większość z nich to recenzje powtarzające po 20 razy to samo zdanie (...)

Ojoj! To zabolało. Nie wiemy czy chodzi Ci o zmniejszenie ogólnej objętości działu recenzje, czy też by zmniejszyć objętość recenzji (tak by na tą samą ilość stron wchodziło ich więcej?). A ponadto my nie powtarzamy w kółko tego samego zdania. A ponadto my nie powtarzamy w kółko tego samego zdania. A ponadto... CHLAST!!! (musiałem dać mu w twarz, żeby się uspokoił - dop. Jedi). [Drobna pomyłka - twarz to ja mam na szczycie szyi, a nie na końcu pleców, proszę Jediego - choć w sumie oba elementy mej anatomii wyglądają bardzo podobnie - Smg.]

Mam nadzieję, że dałam Wam trochę do myślenia (...)

Magda Krywutt, Chorzów

Ps. Dajcie kiedyś demko Parasite Eve.

Dałaś - i nie sugeruj się naszymi odpowiedziami na pytania. List był serio, więc też serio go przeanalizujemy. A co do demka - jak się pojawi... ale ono i tak jest dozwolone od lat 18, więc jako grzeczna dziewczynka nie powinnaś go uruchamiać... bo dopiero zobaczysz co naprawdę oznacza słowo „odrażające". Tam też molestują i to nie kaczuszki...

To piractwo, czy nie?

(...) Czy np. kopiowanie gier na CD i sprzedawanie ich można nazwać pół-piractwem? (Oczywiście bez zmiany czegokolwiek w samej grze).

Tomy S6B

Z piractwem jest jak z ciążą. Nie można być w pół-ciąży, czy częściowej ciąży - albo się jest, albo nie. I nie ma tu żadnych stanów pośrednich. Kopiowanie oryginalnych gier jest więc 100% piractwem.

(...) Czy wymiana oryginalnych kopii gier z kumplem to piractwo?

Adolf z Poznania

Absolutnie nie!

(...) W sierpniu dostałem komputer. Razem z nim były 3 gierki. Są na nich napisy „for distribution only with a new PC". Czy mimo to je mogę odsprzedać/wymienić?

Marian Pluciński, Tarnów

Oczywiście, one są Twoje i możesz robić z nimi co chcesz, pod warunkiem, że ich nie powielasz/kopiujesz celem zarobku czy wymiany. Dopóki operujesz na oryginałach - jesteś czysty!

Upojny zapach?

Do napisania tego listu skłoniło mnie wiele rzeczy (...) Sprawa papieru; co tu chodzi? Strasznie śmierdzi chemią. Wziąłem sobie lipcowy numer - strasznie zalatywał jakimś świństwem. Poza tym nie rozumiem czemu nie możecie pisać na trochę gorszym papierze (jak inne pisma), co zmniejszyłoby koszta produkcji, a zaowocowałoby większą ilością stron (...)

Z pewną taką nieśmiałością powąchaliśmy 7/98 - no cóż, zapach jak zapach: farba drukarska to nie Chanel nr 5 (i dopiero teraz mi to mówisz?!?! - dop. Jedi), ani róże - ale czy rzeczywiście jest to tak paskudne? Być może ten Action spoczywał w kiosku przy proszkach czy innych wybielaczach i nasiąkł ich aromatem? A co do papieru - tak czy siak zwiększyliśmy objętość CDA, i to na tym samym papierze co teraz. Chcemy dawać Wam produkt luksusowy, na zachodnim poziomie, stąd zmiana papieru na gorszy nie wchodzi w rachubę.

Podoba mi się, że są 3 strony Action Redaction, zaś na pochwałę zasługuje dział Sprzęt! Oby tak dalej, panowie! Drobne zastrzeżenia mam do Królestwa Chaosu (...) ale nie będę jojczył (...) w końcu „dla każdego coś miłego".

Migdał z Wrocławia

Powoli kończymy opracowywanie ankiety i „się zobaczy" jaka będzie przyszłość i objętość rozmaitych działów. Jeszcze słówko: ranking pism, który nam przysłałeś w sumie zgadza się z naszymi opiniami.

Pytania, żądania, wspomnienia

1. Czy naprawdę nie macie o czym pisać w CDA? Według mnie dział „Na Luzie" (...) zajmuje tylko cenne strony. Jeśli chcecie zamieszczać kawały, róbcie to na CD, a nie w gazecie.

Ten dział został po prostu wymuszony na nas przez czytelników (to ma także potwierdzenie w wynikach ankiety). Zwolenników jest wielokroć więcej niż przeciwników!

Piszcie o antywirusach. (...)

Tja... Mamy powody, by to robić. ;) W planach jest przegląd najpopularniejszych anty-wirów, cykl artykułów o tym czym są wirusy itp. Cierpliwości.

2. Jak miło powspominać czasy (...) kiedy priorytet na recenzje gier mieli Lord Yabol, Yasiu, Smuggler, Mr Jedi.

Zauważ jednak, że tamten Action był o dobrych 40-50 stron chudszy, cenę miał niewiele niższą, a zawierał najpierw 1 CD, a potem 2 - ale bez pełnych wersji i pudełek. Było, minęło, nie wróci... (wróci, wróci - Return of the Jedi!!! - dop. Jedi). Zresztą co masz do innych recenzentów? Chłopaki i dziewczyna wylażą ze skóry, by Was zadowolić! ;)

3. W Action Plus opisujcie gry tylko na PC. Precz z PSX, Saturnem, Nintendo (...)

Między nami jaskiniowcami - tak właśnie robimy, tj. dominują opisy gier na PC, a jeśli przy okazji istnieją ich wersje na inne platformy... co szkodzi to zaznaczyć? W całej historii tego pisma była chyba tylko jedna gra (tj. ciosy do Tekkena 3), która nie miała swej PC-towej wersji...

4. (...) Wyczytałem (...) iż w radiu macie audycję, w której rozmawiacie ze swoimi czytelnikami. Czy to prawda?

Łukasz „Aragorn" Gadomski, Ząbkowicie Śląskie

Częściowo. Tj. mamy audycję w lokalnym radiu wrocławskim - ale tam mówimy o grach, a nie ze słuchaczami. Porozmawiać z nami możesz za to na IRC (patrz wstępniak tej rubryki). Dodam jeszcze, że już wkrótce powinniśmy się też pokazać na małym ekranie, w jednej z ogólnopolskich telewizji... i też będziemy nawijać o grach. (Kiedy - i w jakiej stacji, to na razie tajemnica.)

Opinia

Do napisania tych kilku słów skłoniły mnie (...) listy kilku czytelników (którzy chyba też się powoli wyrabiają bo coraz mniej beznadziejnych próśb o 15000 CDków za cenę kilograma pietruszki (...) A propos tych listów (...) Honor to taka mała rzecz, którą Naczelny schował w biurku i zabawia się z nią po godzinach. Tylko nie próbujcie mu jej zabrać bo się biedaczek rozpłacze. Jak bardzo chcecie mogę wam przysłać mój własny który wala się gdzieś po podłodze (wprawdzie trochę zużyty ale Wam wystarczy).

A po co w ogóle chamom honor? ;) Zajrzeliśmy też do szuflady Naczelnego. Wychodzi na to, że jego honor to najnowszy, ale mocno zużyty Playboy?!

Co do „niesubtelnych krytyk", to takich gości co je piszą powinno się wywieszać za narządy rodne (czyli *** w razie gdyby Mr Jedi albo Smuggler nie wiedzieli) i pokazywać im non stop brazylijskie seriale przerywane reklamami proszków do prania (...)

Nie przesadzaj - rozumiemy, że np. można komuś oberwać ręce, nogi oraz inne członki, czy przemielić w sokowirówce... ale żeby od razu reklamy proszków i brazylijskie telenowele?! Nie, takimi sadystami to nie jesteśmy! Brrr.

Akurat zgadzam się z człowiekiem który wkurza się na wyłącznie angielskie instrukcje do pełnych wersji gierek. Ja nie mam tego problemu (właśnie kończę angielstykę - cholera jaki ja jestem stary) ale rozumiem ludzi, którzy nie znają tego języka (w sumie to właśnie z nich się utrzymuję, tłumacząc im różne ciekawe i nieciekawe dokumenty) i nie widzę powodu dlaczego polskie pismo nie miałoby dawać polskich wersji instrukcji. (...)

My też nie widzimy przeciwwskazań... ale wyobraź sobie sytuację, że CD z grą otrzymujemy wskutek rozmaitych zawirowań np. dopiero na 1 tydzień przed finalnym złożeniem numeru... spróbuj w tym czasie przetłumaczyć 200 stron fachowej i napisanej trudnym językiem instrukcji (vide Eastern Front). To są właśnie sytuacje, w których z przyczyn wyższych po prostu nie jesteśmy w stanie Wam pomóc. Nie wspominając już, że takie tłumaczenie praktycznie wyłączyłoby z akcji jednego z redaktorów na co najmniej 1 miesiąc (a kto za niego popracuje?). Ponadto wielu polskich dystrybutorów rozpowszechnia na naszym rynku w 100% angielskie wersje gier... i jakoś ludzie nie narzekają. Powiemy tyle - robimy co możemy, ale nie wymagajcie od nas cudów...

8. Co do masochisty którego „wkur... odpowiedzi w Action Redaction" to jak ktoś nie ma poczucia humoru to już jego problem (ja osobiście zaczynam czytanie CD Action od tej rubryki i jadę przez miasto zaśmiewając się w tramwaju albo autobusie).

Krzysiek z Warszawy

My też. Wprawdzie śmianie się z własnych dowcipów jest zwykle objawem niewysokiej inteligencji i braku klasy tychże dowcip-makerów... ale nie wymagajcie od nas dwóch zbyt wiele. Zresztą Smuggler śmieje z odpowiedzi Jediego, Jedi z tekstów Smugglera. I gra.

Sugestie i minusy

(...) Moglibyście dać jakiś program do robienia wirusów, z opisem (...)

Staaary! Taka prośba - do nas?! Nie wspominając o fakcie, że takie działania są nieetyczne i nielegalne. (Hmm... a co miałby robić ten wirusik, che che...? - dop. Jedi.)

(...) Walcie od czasu do czasu jakieś filmiki z gier. (...)

Mamy ich całą masę w archiwum. Niestety 1 filmik zajmuje zwykle na oko 15-150 Mb, więc trudno go wcisnąć na CD. No, chyba że kosztem dem, a tego raczej byście nie chcieli?

(...) Dajcie kilka kawałów do gazetki (...)

Czy zauważyłeś już istnienie działu „Na luzie"?

Może jakieś pliki MP3 na CD? (...)

Całkiem możliwe, że gdzieś od późnej wiosny taka muzyka u nas zagości. [Cholera, a miało być do rymu :-( ].

(...) Za co ta cena?

Weź w rękę najnowszy CDA i stuknij się nim w głowę (najlepiej kantem okładki albo pudełka z CD). Może to nasunie Ci jakieś rozwiązanie? Ps. Nie odpowiadamy za powstałe szkody, tj. nie wymieniamy uszkodzonych w ten sposób pudełek i poplamionych okładek. ;)

(...) CDA to pismo o grach, a nie o użytkach dla 2-latków.

Mateusz Urlik, Tychy

Critical error! CDA to pismo o komputerowym software i hardware, choć - owszem - dominują w nim gry. Co jednak nie oznacza, że piszemy tylko o nich! Aha, w drodze absolutnego wyjątku - pozdrawiamy Marka Kusza.

Wydrukuj lub giń!

(...) Pochwalam, że jesteście przeciwko piratom - ale chyba macie w tym jakiś swój interes?

I tak, i nie. Jako CDA liczmy, że ograniczenie piractwa wiązałoby się ze wzrostem naszego nakładu (choć są i teorie dokładnie odwrotne) - ale to samo tyczy się wszystkich innych tego rodzaju pism, więc działamy nie tylko w swoim interesie. Natomiast już 100% bezinteresownie gnębimy tych, którzy nie dość, że kradną, to jeszcze twierdzą, że robią to w imię wyższych celów i w trosce o dobro graczy (a tak naprawdę to interesuje ich tylko kasa graczy); no tacy polscy Janosik Hoodzi ;). Kradną bogatym (gry i zyski) i biednym (kasę za piraty), po czym dają ją niebiednym i coraz bogatszym (tj. sobie).

(...) Czemu boicie się dać zdjęcie Mr Jedi? (Jest aż tak ohydny i brzydki?).

Che che, nasze gęby można wręcz potraktować jako wzorzec ohydności. Powiedzmy, że zdechła krowa, leżąca tydzień na słońcu to przy nas aktualna Miss Ameryki. Ale mówiąc serio - po prostu nie chcemy „robić za gwiazdy".

(...) Da radę wypróbować metodę „2-3 dni w pokoju z Mr Jedi" z nr 12/98? (...)

Zabujca

Naturalnie, że da. Wystarczy przesłać bilet na samolot (z przesiadką na Hawajach), a Jedi już sam do Ciebie przyleci. Szczególnie gdybyś miał ładną starszą siostrę pozbawioną drobnomieszczańskich zasad. Ps. Ksywę masz rzeczywiście „zabujczą" ;))). Buj ;)) się pani od polskiego!

CCS - czyli: Czytelników Cynicznie Spławiali

SMUGGLER & MR JEDI

Gra roku 1998

Najlepsze gry roku 1998

Kilka uwag:

1. Mieliśmy niekiedy poważne problemy z zakwalifikowaniem gry do danej kategorii (wielki krzyk byl np. przy X-Com Interceptor - symulacja czy strategia czy Thief'ie - FPP? RPG? Adventure?). Zresztą sam podział na widoczne poniżej kategorie jest już czymś, co wzbudzilo w redakcji sporo emocji. No, ale jest, stało się, koniec, bez apelacji ;)
2. Wyniki niektórych gier są o tyle niemiarodajne, że w najnowsze gry nie grali wszyscy uczestnicy plebiscytu (ot, właśnie - Thief), stąd czasem uzyskały one dużo gorsze wyniki, niż by to wynikało z ich klasy.
3. Traktujcie zatem to raczej jako zabawę, niż Oficjalne Stanowisko Redakcji.
4. W zabawie brało udział 15 osób. Każda typowała po trzy gry z każdej kategorii, dając im od 1 do 3 pkt. Naturalnie gdy ktoś stwierdził, że w danej kategorii ma mniej niż 3 faworytów (albo, że w ogóle nie zna gier z danego gatunku), oddawał mniej (albo wcale) głosów.

ADVENTURE

1. Grim Fandango
2. Black Dahlia
3. Of Light & Darkness

Tu wyglądało tak: Grim bezwzględnie na pierwszym miejscu, potem z wyraźną stratą Black Dahlia, potem dluuugo, długo nic i reszta peletonu, z Of Light, Sanitarium i Księciem na czele. W sumie te gry są chyba dość znaczące dla fanów przygodówek, wyniki nie wzbudzily w redakcji żadnego głośniejszego sprzeciwu.

SPORTOWE

1. NBA 99
2. NHL Hockey 99
   FIFA 99
3. World Cup'98

W tej kategorii konkurencja byla bardzo wyrównana i o końcowej klasyfikacji decydować musiała - podobnie jak w zeszłym roku - fotokomórka.

SAMOCHODÓWKI

1. NFS 3
2. Colin Mac Rae
3. GP Legends

Tutaj - w przypadku dwóch pierwszych miejsc - sprawa wygląda podobnie jak w poprzedniej kategorii (NFS wygralo jednym punktem). GP Legends już wyraźnie z tylu (ale nie na tyle, by miało się czego wstydzić). A dalej m.in. Monster Truck Madness, Ultim@te Race Pro itd.

SYMULATORY

1. Conflict: Freespace
2. European Air War
3. MIG 29: Fulcrum

Conflict: Freespace po prostu zmiażdżyl konkurencję, byl poza zasięgiem innych gier (gry na miejscach 2-5 miały w sumie mniej głosów...). Wynik zaskoczyl nas samych, bo przecież pojawiło się sporo naprawdę dobrych symulacji lotu (i nie tylko lotu - w tym dziale uwzględnialiśmy też symulacje czolgów itp.). No ale wynik jest, jaki jest...

RPG

1. Final Fantasy 7
2. Fallout 2
3. Battlespire

Tu było troszkę kontrowersji... ale FF7 wygralo w sumie w cuglach. Czy zasłużenie - zwolennicy Fallouta krzyczeli „nieee!". Nie uwzględniliśmy w zestawieniach Baldur's Gate (mimo wszystko tę grę zaliczamy do roku 1999). Całkiem sporo głosów zebral Thief (niektórzy zresztą głosowali nań jako FPP, inni jako RPG), ale za mało, by zająć miejsce „na pudle".

TPP

1. Tomb Raider 3
2. Heretic 2
3. Tomb Raider 2

I znów o zwycięstwie zadecydował tylko jeden punkt.

AKCJA

1. Gex
2. Carmageddon 2
3. Heart of Darkness
   Abe's Odyssey

To chyba najbardziej wyrównana kategoria gier - nasze głosy rozkladały się po równo, brak było zdecydowanego faworyta. O ostatecznej kolejności jak zwykle zadecydowały pojedyncze punkty. Tu znów mieliśmy problemy z klasyfikacją gier - przecież Gex czy będący na 5-tym miejscu Croc to ewidentne TPP, ale doszliśmy do wniosku, że wspomniane tytuły nie są takimi klasycznymi TPP, które kojarzą się z tym gatunkiem (a kojarzy się nam z nim od razu Tomb Raider), stąd zakwalifikowanie ich do kanonu action-games (jako platformówki).

Karate

1. Bio F.R.E.A.K.S.
2. MK4
3. Fighting Force

Tutaj również gry szły niemal leb w leb (przynajmniej pierwsze dwie), choć na finiszu MK4 jakby osłabł, dzięki czemu Bio F.R.E.A.K.S wygrał, a FF zbliżył się do konkurencji. Na czwartym miejscu (ale z bardzo dużą stratą) Last Bronx. W tym roku na PC nie było za dużo takich gier...

STRATEGIA

1. Rainbow Six
2. Commandos: BEL
3. Populous 3

Emocjonujące było tylko jedno: pierwszy będzie Rainbow czy Commandos? I jak zawsze jeden punkt zadecydował. Nawiasem mówiąc, zwróćcie uwagę na tę ciekawostkę, że wszystkie strategie są tak naprawdę symulacją działań małych (albo i większych) grupek ludzi, są to więc (może poza Populousem) raczej gry taktyczne. Czyżby turowe i klasyczne strategie w odwrocie (dopiero na 4 miejscu People's General, zaś na piątym 101 Airborne, czyli znowu symulator żołnierza). Hmmm, dość ciekawe wnioski można stąd wyciągnąć...

RTS

1. Starcraft
2. Settlers 3
3. Close Combat 2
   MechCommander
   Age of Empires

Starcraft spokojnie zbierał po 3 punkty, Settlers 3 równie spokojnie usadowił się na drugim miejscu. Natomiast walka o trzecie miejsce wrzała do ostatka, zaś konkurencja deptała sobie ostro po piętach. Zresztą to widać - trzy gry na trzecim miejscu zebrały tę samą ilość głosów!

FPP

1. Unreal
2. Thief: The Dark Project
   Shogo: MAD
3. Q2

Czy mogło być inaczej? Unreal był poza zasięgiem konkurencji, walka toczyła się już tylko o drugie i trzecie miejsce - i była bardzo zacięta, co widać choćby z tego, iż drugie miejsce jest ex-aequo. Tu - poza Unrealem - do ostatniej chwili ważyły się losy. A gdyby dodać głosy oddane na Thiefa jako RPG - Unreal... nadal by zwyciężył :), ale już nie tak wyraźnie. Na czwartym miejscu znaleźli się wielcy przegrani: Halflife i Blood 2. Swoją drogą zaliczenie Thiefa do FPP doprowadziło do prawdziwej burzy w naszej redakcji (stąd ostrzegamy potencjalnych nabywców, że - podobnie jak Trespasser - ta gra ma niewiele wspólnego z typowi shooterami FPP, poza tym, że akcję oglądamy oczyma gracza).

GRA ROKU 1998

Wyniki:

1. Unreal	-	60
2. Final Fantasy 7	-	53
3. Rainbow Six	-	48
4. Conflict: Freespace	-	45
5. NFS 3	-	42

Właściwie wyniki są - mniej więcej - zgodne z przewidywaniami. Wielka (wewnątrz redakcyjna) dyskusja „czy Unreal NAPRAWDĘ zasługuje na 10/10" i „czemu FF7 też nie dostała 10/10" sugerowała, że te dwie gry będą walczyć o palmę pierwszeństwa - i tak się stało. Pozostałe miejsca dość dobrze odzwierciedlają redakcyjne gusta: strategie, skomplikowane symulacje i miłość do dobrych samochodów i szybkiej jazdy. Nie podejmujemy się oceniać, jak bardzo nasz plebiscyt jest miarodajny i zgodny z Waszymi gustami - o tym zdecydujecie sami. Zresztą już w samej redakcji końcowe wyniki wzbudziły jednak nieco kontrowersji... Ale - jak już pisaliśmy - my traktowaliśmy to po prostu jako fajną zabawę i nikt się nie pobił z fanem innej gierki ;).

Wyniki plebiscytu czytelników - wkrótce. Macie jeszcze szansę, by nadesłać swoje głosy! Czekamy nadal na Wasze karty pocztowe z dopiskiem Gra Roku.

Uwagi: W tym plebiscycie oceniališmy te gry, które zajęły 1 miejsca w obrębie swej kategorii (FPP etc.). Głosowało w sumie 15 redaktorów (i redaktorek) CDA. Każdy mógł ocenić i głosować na dowolną liczbę gier w puli, przyznając każdej od 1 do 5 pkt.

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca MARZEC - KWIECIEŃ / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca KWIECIEŃ / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 20,00zł

.....

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy (imię i nazwisko czytelnie)

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca MARZEC - KWIECIEŃ / 99

☐ trzy numery 25,50zł
☐ sześć numerów z CD 48,00zł
☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca KWIECIEŃ / 99

☐ trzy numery 33,00zł
☐ sześć numerów 63,00zł
☐ dwanaście numerów 120,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ PLAKATY 20,00zł

.....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca MARZEC - KWIECIEŃ / 99

☐ trzy numery 25,50zł
☐ sześć numerów z CD 48,00zł
☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca KWIECIEŃ / 99

☐ trzy numery 33,00zł
☐ sześć numerów 63,00zł
☐ dwanaście numerów 120,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ PLAKATY 20,00zł

.....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca MARZEC - KWIECIEŃ / 99

☐ trzy numery 25,50zł
☐ sześć numerów z CD 48,00zł
☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca KWIECIEŃ / 99

☐ trzy numery 33,00zł
☐ sześć numerów 63,00zł
☐ dwanaście numerów 120,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ PLAKATY 20,00zł

.....

podpis zamawiającego

PRENUMERATA

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej .....

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł.....

podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej .....

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł.....

podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej .....

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł.....

podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej .....

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł.....

podpis przyjmującego.....

Prenumerata jest tania!!!

Kwartalna prenumerata - CDA kosztuje tylko 11 zł za numer

Półroczna prenumerata - płacisz za CDA zaledwie 10,50 zł

Roczna prenumerata - każdy numer CDA za 10 zł!!!

Policz ile oszczędzisz... i podejmij szybką decyzję!

Jak zamawiamy plakaty?

To proste. Wystarczy, że na blankiecie prenumeraty zaznaczysz krzyżykiem okienko przy rubryce PLAKATY.

Dalej postępuj wedle zasad opisanych w akapicie „Jak zamawiamy prenumeratę".

Jak zamawiamy prenumeratę?

• Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Kwietnia opłacamy najpóźniej do 15-tego Lutego, decyduje data stempla pocztowego.
Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.
• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.
1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić (np 9/98 lub wrzesień 98). Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już numerów: 1,2/96; 7-8,9,10,12/97 oraz 1,2,3,4,5,6,10/98!!!

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
• Ceny archiwaliów: numery 3 i 4/96 - 9zł, pozostałe - 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

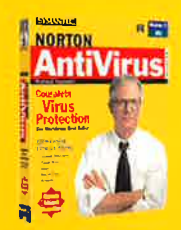
Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

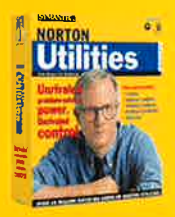
Oszczędzaj kasę - prenumeruj CDA!

SYMANTEC.
NORTON
2000™
CORPORATE EDITION

Na krążku pełne wersje:
Lotus AmiPro 3.0 PL
AVK 8.0 SCAN

W numerze:
Prezentacja programów firmy Symantec
Domowe kino 21 wieku
Przegląd odtwarzaczy mp3
Kolejna wizyta Metacreations w PC Shareware





ROZPOCZNIJ ROK OD LEKTURY

PC SHAREWARE
PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD
Nr 01-99 (42) Styczeń 1999
Cena: 10,99 zł

www.silvershark.com.pl

SYMANTEC.

SHOCK
NOWY NUMER
Kawaii
Kawaii
POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME
Cena: 4,95 zł
Kawaii ZAŻYWASZ - WYGRYWASZ